



# 语新篇即将问世!

其实暂且抛开《白骑士物语》被设定成三部曲这 点不提, 只是单从前作的剧情来看的话, 相信玩过前 作的玩家可以明显感到续篇的存在。因为前作挖下了 太多的坑,前作序章黑铠人的真实身份是谁,敌方的 级发夏普尔的真实身份是谁,还有前作早期宣传片中 就已经出现了女性型的弓騎士。但前作实际游戏中并 没有收录它,现在来看应该就是现在的月姬,此外还 有我们正义的骑士团长在前作结尾时,在那个意味深 长的仰望后也不知去向, 王国大臣的目的和序篇中杀 死王后的凶手,还有卡拉是不是已经真的死了(卡拉 FANS泪目1,以及游戏结尾CG中新的伊修雷尼亚帝 国的建国 ...... 相信这些疑点在本次新作中即使不是全 部,也应该是多数能够作出解答的。



争的巨大场面。与此相比,前作结尾时巴兰 多尔王国一片详和气氛已经顿时无存。



LEVEL-5社长兼制作人

发RPG、代表作有PS2的(暗云)及《暗黑编年 日野与L5名声大噪。随后公司业务重点转向 了SCE和任天堂,先后诞生了〈星际游侠

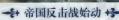


1 一上来猛烈的战斗马上就能够使人感到那种紧迫而残酷 的战争境地, 在不知不觉间, 战争已经真正开始了么



↑影像中这个有着巨大建筑物般的具器的顶端发出了多 似魔法阵形状的光芒。关于这个,它到底是…

菜。前作中所向无效的白騎士在新作中竟会如此 境地吗? 那么空中的强敌到底是?



虽然官方公布的影片很短, 但已经可以从中大致了解 到本作的演出舞台了。陆,海,空全面展开的炽烈战斗。 无数的舰队与飞龙在朝着战火的中心神速突进。随着大反 **《精神高尔的登高一呼,新生的伊修雷尼亚帝国的宣誓成** 立,一场帝国友击战在所难免。而被卷入这个巨大战场舞 台的雷纳地与同伴们的命运将会是

精灵鱼

## 新作即将登场的一部分全新的强力敌人!

LEVEL-5目前公布了一部分全新敌人,从图上看除了一般常规性敌人外仍然保留了前 作中大受好评的巨大型敌人。其实玩过前作的玩家自然是清楚的,关于本系列的巨型敌人 这一点来说,与另一大人气系列还是存在着几分相似之处的,打脚、体崩、打头、再休崩、 断背、断尾、最后搞定收工……除此之外,新道具与新装备也同样令人期待。

GAME SOFTWARE 09.20 卷首特报 01

# 面对命运情刀立马的雷霆!

法尔希所选中的人们——属希, 背负的使命也好,自身的宿命也好, 无论哪一个都显得过于残酷…… 被神诅咒的乐园,将走向终焉

> ↑也许,就在那个难忘的夜晚里,一直伴随而 来的幸福其实已经悄悄离去了……

# FINAL PANTASÝ XII

本作距初次披露已存4年时间,而本作的实际 开发已近5年。自SE公布了跨机单策略后,关于双 机勒的讨论也越发多了起来,现在官方已经公布了

←图中賽葉对手中抱 着已无意识的奏拉的 雷霆说出了一些带有 冲出性的言等。

既定的命运

来的新娘"一事,身为赛拉 姐姐的雷霆完全不承认,并 对斯诺称自己为"姐姐"这

©2009 SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.



年龄相似的少女们正在夕阳下谈

效在能公布的宣传片中,在一个夕阳阴壁下向海边场道。 靈麗、斯 這还有賽拉他们在較此。 图中的意本取单效生每种目的,那天时也具有 谈得念。但是在最新的影片中香草实施在賽拉面的腕下总仿地哭着并说 "对不起。真的对不起",而赛拉还一脸还然的样子,到底她们之间发 生于什么事。这些也对有等正式就爱他后才被砸到



↑正在交谈的二人,赛拉正在用清楚明白的口吻在向斯诺 告别,而斯诺也并没有掩饰其听到此话后内心的魔僚,但 是赛拉其真實到底是……?

→正在交谈中的二人,那种能凌驾于任何苦难之上的坚强 内心,和眼神流露出的坚定信念,眼前的苦难又算什么呢?

# 坚强的意志, 无论面对 怎样的苦难都从未想过退缩



# 赛拉·法珑

斯诺的朱婚亚

游戏中女生物雷雷的蛛蛛,也 是所语的4年增要。小时疾去双索 起,一直以来和姐姐智露在惊穴 命。心地磨视,常担心别人的事,但 引自己的事一直是报着"自己的事的 的宣传片中已经看到了赛拉纳左臂上 也看着那看的参印,真正残酷的命 运戏在才刚附开始么……

# 本作导演鸟山求与制作人北濑佳范最新访谈

——关于赛拉被那些液体追捕的场面以及之后的故事发展是怎样的?

置和斯诺他们的看起来好像不太一样啊? 鸟山 这倒不是,实际上赛拉的路希图案与管理和

当面 经同小定,实际工程设面设施的编号一面除机 斯诺他们是一样的,只是某个时段所处于的阶段 不同。当图案中心的红色眼睛开始张开时,就是 即将水晶化的前兆了,进入这个阶段就证明已经 是紧要关头了。

---那么雷霆与斯诺他们的路希烙印也是这样的了? 鸟山 是的,烙印每个阶段的具体变化在游戏进行中 是有着重点描写的。只是关于其代表的真意,当事 人并不理解。

——赛拉与香草似乎很谈得来呢。她们是以前就 认识吗?

島山 不是(笑), 只是后来才认识的。但是因为年 龄相近, 所以很容易就能聊起来。谈到这里, 賽拉 蛙们所住的地方处于现光地, 所以总是有很多观光 者来游游, 而这里每年最大的活动就是花火大会。

者未游访,由这里每年最大的活动就是化火大会。 ——雷霆对于赛拉与斯诺的的变往很反对的样子, 这最为什么呢?

島山 雷霆与赛拉的父母去世后,雷霆作为姐姐,对 待赛拉就像是对待自己的女儿一样,所以相对于赛 拉来说,如果对方不是个可靠的男人的话,身为姐 姐的雷霆自然是不会认可的。

那么具体到游戏本身来说,本作中角色的培养 方式是怎样的? 北濑 就像FF10里有着晶球盘,FF12里有着执照系统,而本作自然也有一套独一无二的成长系统,关于这点我们会在以后逐一公布。

——最后,本作会有追加下载内容吗?

北灣 目前还没有确定的DLC计划,但我们会予以考 虑,可能会有追加的额外地图与隐藏BOSS,但无论 是追加什么,都是独立于故事主线之外的存在,不 金影响到情节的或许,这点还请大家放心。 公表,请二位最后对述者说一句话吧。

島山 游戏者曾日已经是在12月17日。角色的原长方 15日母毒的高处,我们再在20日本的大家介绍。 北灣 可能限们一直以来在对外公市时太过于注重介 铝游戏系统建筑,特别很多故事方面的事情交待的 不多。所以这次特别都是他中生要影引情的剪辑。 着游戏底定,请大照一定要关注。FF13度以 FRG 的未来第一为根壳和进行开发的。被探神表现IP53 特有的最高水准面面、感动的故事、动作也增强的 新石田战斗——如助一切都不会得到于足名。



11 = 51

倾注制作人山内一典 浑身之力的王道RAC作品!

一游戏中所展现的街道景物 多数都是真实存在的

1.游戏中除了真实街道外 建筑也会完全还原

# 山内:"我们虽做了十几年GT, 但从未感到已是业界第一。"

对工作要求一贯苛刻的山内在接受最新采访时表示: "虽然我 们已经做了10多年GT, 但从没感到自己已经是业界第一。因为每当 我回想往事的时候,我和我的团队从来没有对我们的作品感到完全 满意的时候,因为我们总想做得更好。也许直到我退休后才能感到 满足。当然,这肯定是很久以后的事了。而在以往的10几年中,我 从未拥有过任何假日。"而除此之外山内一典还提到GT系列的每一 款作品的制作周期至少需要四年,每一天无不在为游戏能有更好的表 现而绞尽脑汁,但其实他自己很想尝试制作一下其他类型的游戏,比如 RPG。"这只是我的一个想法,如果我真的有机会做另一款游戏,我想 把角色从生到死的整个过程都做出来。"山内如是说。 □文/桔梗

「其实严格意义上说。官方公布的图片或多或少经过了一些加工处理。只是鉴于GT系列一贯在画面上 的超高素质、基本能省去这些工作。

# 倍受关注的车损系统再次进化!

经常关注(15·动向的玩家已经知晓,本件已经正式加入了车票系统 而加少业均等得到了再次进化。制件人山内—典条示,新得到进化 的年期时编条是被强量的贸易从实验资度的高度的消费。当然的作 湘度使相当大,并表示。"其实我们不吸这么行题。做一个预测高算 努行则本就行了,不过我们真的不想就这么交差。" 无论是制作人还 是午了都希望在能被妥约范围内模式和反为关其实。





# 多彩且充足的游戏内容 势必让你应接不暇!



业外、GTS正规库加入天气变化系统。目 市成第三位为一位。 之一系校主连接单位上海 南的。各个组节部经过了精维创味、天气状况 高的。各个组节部经过了精维创味、天气状况 来真实这一点上更进一步之外,对埃末溶成一条 水质实达一点上更进一步之外,对埃末溶液等。 編時就 从泰直上是 不同的的城市和最全因天气而模型, 化一样的现象色。而来接触的大量的电影, "以对路市的影响是显而易风色"而玩声需要为 约过波安发发发光而来服务体而的运转指 新兴过波安发发光而采取各体而创造对措施。



# 模拟驾驶的顶级体验, 已正式公布锁定在明年春季!

关于游戏的具体发售口一直有着各种各样的作用。而单效官方处态的日期来看, 那效的自然使自己基本是在7000年春, 并已确定的排泄离析与日底的对象性并且 重要的是港城村配有中文(而当前到收度与美族发售日期对山内则表示。"改度与美 原的发售日期不会和日底相差大波。因为我们的日程表并沒有改造。而且找到以得肯 定地位、改美自己原的特件是同时情况甚至的。"



# 伝説を継ぐもの

## 副标题的含义

——《龙如》最新作发表了,但副标题确实很惊异呢。 名越 这是毫无疑问的。虽然在开发当初有过一些争论,

屬地 用文字朱传达新作的信息,出于这种多虑,于是 决定了采用这么个部件题。对我来说,采列发展到今天 我概注了本多心血和想法,比起(4)的开发、我更想 对粉丝们道声感谢,我正是想用这个副标题,来向一直 支持我们的玩家们传递爱们的心声。

除稿生外似乎还有着另外三个主人公, 莫非他们就 是继承桐生的人吗?

葡胞可以預想到他们会受到广泛关注,虽然对于系列 老玩家来说不算什么。桐生身边一直不缺类似的人物, 但他们这次的存在确实很悲人关注呢。

——原来如此,看來剧本也深受副标题影响呢。 機山 实际上,在开始编写剧本的时候,还没有副标题



# 极道传说的<mark>缔造者</mark> 探究<mark>新作</mark>开发中的秘话

-新作富含的全新内容在此为您--解析

相關超短一年,《龙加》就发表了系列正统照用作,其趣底不可谓不使。如今,凭债多年的精心制作和趋点式的广泛置传,《龙如》已成为SEGA能下第一金字招牌,名越枪洋开辟了一个周于他的SEGA的叶尾。《龙如》将越东系列最前我的作理念,打造又一个新的传说,突逐系列传统的风柱主人处,合生新的明标题《传说的观录者》相结合,引发出一年令人十分向往的探究就想,新作的整体案积最怎样的"为什么会破灭荒菜界用两个主人公"多人多路线的视角会恰游戏带来什么?副标题想发达的含义又是什么?下面,就由本作的二位领指制作人来亲自为您解答。

这回事呢(笑)。只是菊池有这个方案就是了。

# 四个主人公演绎不同的故事

——为什么主人公会是四个人呢? 名越 由多名主人公展开整个故事,这是在日复一日的不断

名舊 虽然"有桐生才可称为'戊如加'",但桐生也不是 万能的、桐生也有似不到的耶、桐生也有不能去的地方。 在场边的"角也有着 各种各样不同立场和外,在明天会力 努力生存着。原本《发加》的主题就是描绘人们真实的生 活为走廊。一直以来到"斯坦以正面的角度来描写这些的, 该文价的多角色设计,可以重多是两个本来而同学。

基地可以做的事情也增加了呢。

模也 还可以看到很多场景的不同之处。有些地方直然 对例生没有用处,但在别的主人公那里可能就是一个指 点,原决不能进入的地方,操作另一个主人公司能就是 另有一部例之。一些填布,在多名主人公的招赠下,会 变得更深寒、更广阔,能参可去的地方增加,游戏内的 世界会向重要深层次发展。

名越 整个故事最终会描绘得非常复杂,但这种复杂会 体现出快乐。冒险色彩浓厚的世界观展现出前所未有的 剧本,我感觉这相当不错。

# 最终归于统一的剧情

---最后依然会以桐生为主人公了断整个故事吧?

横山 最终各个主人公都会趋向同一目的,以桐生为中心走 向结局。而桐生篇结束之后,还有着必须要做的事情。 各越 最后的最后,全部的主人公都会有必须要操作的

场合、桐生篇要操作桐生,这和之前的作品相似,而其 他主人公,会有着不同的体验,也许还会面对身为敢对 方的桐生,玩起来会有很独特的感觉。

**勒池** 用文字和语言表述也许有点困难,但对于玩家来 说。玩起来和以往的游戏感觉还是一样的。这点可以完 全放心,不必为游戏的新设定而担心。。

——大致明白了。不过本作也是采用自由旋转视用吗? 霸池 是的,可以自由调整各个角度。

名越 因为游戏的场景比以前更加饱满,也因此制作了可以立体化捕捉玩家视角的方式。角色设定想和游戏系统力的形象做的好是不错的。



# 名越稔洋

总合制作监督

《龙如》系列的缩造者,如今已 经是SEGA家用机软件开发部门 的统括部长,但依然为《龙如》 系列开发的总负责人。



# 菊池正义

**监督**《龙如4》的开发监督,负责该 作的整体设计规划及具体开发 事育、对比名载,他的位置更偏



## 向开发的最前线。 横山昌义

**期本、演出负责人** 负责〈龙如4〉剧本及剧情表现方

面的怠监,原列优秀深邃的剧情都 由其一手编写,本作中应名越的要 求完成了四个主人公的设定方案。

機山 以神室町为例的语。有着特定主人公才能进入的 场所,比如牙岛就能把别人无法进入的门打碎。从而进 入相应的场地。

期地 模u主人公性格的不同也准备 7相应的游戏内容。 比如支线即横和前任务之类。以前由积生一周开起的重 住这次被护成了四份,每名角色都会按照自己的立场和 身份展开不同的体验。比如秋山就会体验金融大亨的生 活,各种则是刑器的性活、等等。也就是以前以桐生的 身份性整否可因的内容。

名號 动作的打斗的部分也是一样的,每个主人公拥有。 的招或都不相似,即以往的特定相比,可以现是少年 份的乐趣。不过话迎回来,大家的意见是很重要的,我 们一直在印度著名方面的意见开发下去,从大家那里身 到答案,陈妹妹上的问题。开发下去,从大家那里身 "这是自己的工作",我等随用不断积累意见的方式,打 造出着高品质的作品。

## 可以育成的夜店小姐

一本作追加了多种多样的新要素,这次的夜店小姐是 7名吗?
名整 既有通过考核选拔而来的女孩子,也有我们特别

各越 既有通过考核选拔而来的女孩子,也有我们特别 准备的女孩子登场。

横山 这就是所谓"No1的夜店小姐" ——能谈得具体些吗?

**潮池** 这回的夜店小姐是可以育成的,换作其他主人公 疾店之时、也能指名育成后的夜店小姐出来陪客。

權山 现在还无法透露太多详情,可以确定的是,新作中将 会出现"新的主人公和可以育成的被店小姐"(笑)。



本作是全世界等最远上500万本的《生代系和》》的最新进作版本、出版 本的混义贵点是对适户53的动作概应事所,以及或未在简中中是影听而设备 吉尔在二年前到考虑斯克的自忆。从当时人竹内确在上月763上公布的的资 示来看。本作与WII成的《生化危机分》中,全程对应P53的动作自然操作 作大即时势。由在台以往看,吉尔也是使用右手而不是左手。这一点对与实 作大即时势。自然告以往看,吉尔也是使用右手而不是左手。这一点对与实 前发动与是全种的情况。而被火境或的之人组队也可称一种是上下分 屏。在与廊作联动方面,新作将完全是将两件的记录和发怀。也可以与写成 作为的实来组队投资,并且直接收集件的付货。可以(VFRSU等模式"。本 文主要是对制作人竹内湖自能理制作人替木类模的资助中未模样(生化参加等 等海脊柱板)两条套。

PLAYSTATION 3	本刊译名。生化彤机5 导演剪辑版			2010年春	
Des	动作AVG	CAPCOM	价格未定	日版	
LOO	BD-ROM	1-2人	720p	<b>工</b> 年龄等级未定	





商不及結束你东京海域和200年,(生化化用5)制作人内约测公布了本 次(生化免租5)清爽到福度),并亲自流示了面的操作方法。其实关于本件也 是存在看X50X500版的,但是重于PS3为X60X80的价格提块未定在FR。所 以付为两条示此次操作的X60X360版施约车在,但"会以另一样形式未来 玩过Wing(生化危机4)的农家应该不是感到太多的新鲜感。可能具体操作 时的确合有所示。但感觉的处意从中另,本作品正CFAR05分类社会 于吉尔斯市市的公布,网件中未有吉尔的独立者节这点在玩家中一直有都不 少的意见。本次均业加霜收敛着,其实也是顺道或案的,两关于吉尔或事的 安斯勒时间外发的两个小师。



# 生化系列最强组合的再度降临!





默契的配合,熟悉的面孔, 无论时间过多久,也依然是他们。

# 官邸中将没有暴民和丧尸的存在, 而是结合官邸的特点而设计的敌人

对于这一点还请大家拥待。

能介细一下新加入的体现操作吗。 株本基本上不会出現才的網絡。全篇点 程程可以级解技术。 健能如一些他小的 地方我们都重新进行了设计,为的就深 能更好地均应体影控射器,照片在大直 按可以左右桿动控制器本实现,原便说 一下,这次特别加强了匕首的攻击力 哦! 所以决定参接师呢。

——原来如此啊,那真是太好了。对了, 这次在新公布的内容中又看到了系列熟 悉的铜琴,那么这次和以前一样也是为 额域而在在的吗?

竹內 这次新章节的舞合是酷似初代洋馆 的斯宾教官邸: 而且为斯宾教官邸城界 演的是当初参与过却代导第二代 康弘先生,所以积像初代洋馆。(美) 其实与其是论城将报像,不如说是我们 新作组的一种有意追求,让玩家有一种 怀念的感觉。

但是和初代洋馆毕竟还是不同的, 只是建筑风格延用了初代的理念。像钢琴的存在也许和以前一样是作为解谜要 季也说不定哦!

—现在來看,新的要素确实很吸引人呢! 養本 嗯,对于沒有玩过原作《生化危机 5》的玩家来说。这次也不会有遗憾。这 次请尝试一下新作的乐趣。而玩过原作 的玩家相信在本作中也一定能找到更多 的新鲜盛与不同的感觉。

——对了,新作的整体把握上已经有了 比较明晰的轮廓,而隐藏要素方面有什 么新的内容吗? 比如说人物新的追加服 装方面……?

竹內本次一并收录了前不久別发售的PC 中的两套,而作为本次新作中原创的服 装方面还是请大家再等待一段时间吧, 我们确实有在考虑哦! (笑)

——真是越来越期待呢,那么最后请对 读者说一句话吧。

鈴木就像竹内先生所说,新作的内容还 是很丰富的,游戏的进一步情报我们也 会在未来的日子中陆续放出,清大家多 多关注。

# 次世代战争与Dreamcast时期的SEGA

世代主机新作报道,也有着一篇等分量的怀旧专 圖。PS3脑着价格的下调带动了游戏业整体的销售剪 头。特别是PS3自己的软件阵客也能够让人明显感觉 到克实根来, 日本第三方也主动了许多, 让一直死气 沉沉的日本市场略量生机。另一方面,今年也是美洲 DC发售的10周年纪念。在去年本刊并没有对DC的十周 年做出任何的怀旧专属,原因主要是该平台是SEGA的 终极"壮烈",加上新平台的消息众多,所以当时搁 量了该计划。而在今年、正确的说是CC发售后的第1 个年头,我们最终还是决定炮制一篇以做纪念,想想 以前做的土屋十周年纪念专题,对于SEGA的硬件、这 或许是最后一次这么大篇幅的进行图顾,希望能够让 更多的"过来人"感受到共鸣。尽管现在已经是PS3 和360的天下,但对于这样一台慈壮的主机,我们仍 旧体等浓浓的微度。



的一筹莫濮正是当时SEGA人的真实受限。而就在危 机时刻,SEGA到底发生了什么?SEGA从来是怎么 看待这段历史的?

## REMARKABLE REPORTS

电敏振点

- 12 大陆游戏市场装机量报告
- 任天堂1080P高清掌机厕将间世?
- 推设做得好动漫也罕够 14 進分不是何願
- **MASTERMINDS**

12

42

84

特别能划

# 25

並能人行道

# **GAME GUIDES** 38

- 闪电十一人2
- 真三国元双 联合宴告SP
- 真女神转生 奇幻之旅 神秘海域2 纵槽四海

电镀镍镍 44 **FIRST LOOK** 

## 元进程道

- 白騎士物语2 光与暗的觉醒 **±**†2 最终幻想13 82
  - GT赛车5
- 龙如4 06
- 生化危机5 导演剪辑版 07
- 最终幻想 水晶守护者 16
  - 北头无双

圣恩传说 超级街头霸王4

18

19

- 弘光之源3
- 20 使命召唤 现代战争2 21
- 萬者别嚣张3D 22
- 斗真传 22



本刊声明 本刊所載图文未经允许不得擅自转载。 严禁抄袭。如发现,则根据相关法律追究 相关人员责任。● 凡向本刊投稿,不得一 **领多投,所使用的图片或文字抽由投稿者** 负责 对于保护统人撒权或其他权利的文字 的粉雜, 本刊版不承担任何连带责任。 ● 本刊拥有对投稿文章的删节权, 如投稿

不可删改, 请投稿者在来稿时注明。作者 白國底繞 來稿一像不退。● 本刊编辑部思 不接受关于游戏攻略内容、花技或购机指 南的电话询问,对以上问题有疑问的读者 海写信或电子邮件咨询 敬请这解。●凡 发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进 行调换 电谱见下。

海岸游戏装饰 医连游戏伤害



# Focus on Game News

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!





# 台湾X360游戏展X09落幕 大量游戏现场试玩加免费吃喝

本刊讯 台湾撤软于10月16日在台湾省举办了2009秋季游戏展X09, 其中集结

了众多尚未发售的游戏大作试玩,还有大批赠品和食品免费着送。

本次X09电玩大展在一座大型停车场内举行,为期三天,从10月16日起至10月 18日结束。展会以游戏宣传、游戏试玩为主、当然还少不了玻璃满目的展合女郎。现 场集中了超过50台X360主机、除了(光环3 ODST)、《极限竞速3》、《猎天使 魔女)等近期大作外。(阿凡提)、《九十九夜2》、《永恒终结》、(龙珠 怒气



爆发》等未发售大作都提供了现场 试玩, (极限竞速3)还提供了特 私遗玩活动, 玩家们通过抽洗的方 式互相竞争单圈成绩, 排名前列的 玩家还可以获得精致礼品。此外, 展会现场还提供免费的饮食和饮 料,并随时派送的免费赠品,实乃 吹唱云乐一个不少。

# 次世代图象引擎CryEngine3 德国人将引领高清新时代

本刊讯 近日德国知名软件开发公司Crytek,宣布将推出由他们开发的新一代 图象引擎CryEngine3。凭借极强大的功能、PS3/X360都将发挥更出色的画面效果。 本次Crvtek开发的CrvEngine3引擎是其推出的首款基于多平台的图象引擎 比现

今流行的虚幻3号攀性能还要强劲。它允许开 发者通过一个编辑器,同时开发多个平台的游 戏,也就是说,不管PS3、X360、PC还是其他 什么平台, 原始的开发数据就可以在多个平台 \_共享, 而不必针对不同的平台再做一遍。这 不仅可以节省开发成本、也能最大限度的提高 开发效率。Crvtex同时放出了一段由 CryEngine3开发的视频演示片段,从中我们看 到即时演算而成的图象已经无限接近于CG, 见 右图,人物面部的纹理细致到了每一个皱纹的 程度。期待今后基于该引擎的游戏大作问世。





# NPD北美市场9月销售数据 PS3登顶光环鹤立鸡群忍龙低迷

本刊讯 北美权威统计机构NPD于10月19日发布了9月份北美市场软硬件销售数 字, 当月降价的PS3登上了久违的榜首位置, (光环3 ODST)则以压倒性的优势占 据了软件榜的头把交椅。

轻薄板PS3 s m于9月1日在北美地区发售、连問夏机一起降价到了29 99美元。 这是本月PS3销量大幅上涨最主要的原因。PS3在9月共售出了49.2万台、接近50 万,几乎是上月的两倍之多,领先另外两家竞争对平。于8月份降价至299 99美元的 精英版X360继续保持上月的销量水平、以35.2万台的成绩收益。W 贝 以徽明差距落 后于PS3、月销量为46 3万台。掌机继续保持原来的格局、NDS售出52 4万台、PSP 售出19万台, 考虑PSP GO的上市, 预计下月PSP的销量将有所上搭。

软件方面、《光环3 ODST》以压倒性的152万销量拔得头等。这个成绩仅仅用 了一周时间,实乃软件夏粮的奇迹。任天堂的《Wi Sports 渡假胜地》再次卖出44 2万占据次席。来自日本的一些游戏则喜饮参半、NDS(王国之心368/2)售出了20 万套的佳绩,而PS3版(忍者龙剑传Σ2)仅售出了38万套, (胶村正)仅售出25 万豪, 销量都相当低迷。



# 欧洲各国周间软件销量概括 《FIFA10》全面满贯《神海2》醒目

塞刊讯 来自欧洲相关机构的调查,统计得出了最新一周间欧洲各国各大平台数 件销售情况。EA公司的招牌足球游戏新作《FIFA10》获得了欧洲满堂彩。

具有欧洲最大市场的英国在统计截止之前已经发售了(神秘海域2),这数PS3 超大作上市首周即缩取了软件头名状元, 为英国当周全机种软件销量第一名, (FFA10)的X360和PS3版分别占接了第三和第三的位置。法国方面、PS3版



(FIFA10)以微弱优势领先X380版(FFA10) 排名首位。荷兰同样也是PS3版《FiFA10 第一,但X360版却排到了第四位,W 80(W Sports 遊倒胜地〉和PS3 (神秘海域2) 插进 了第二和第三的位置。德国依然是(FIFA10) 称霸、没有丝豪暴念。总的来说,欧洲各国 除了FFA就是FIFA、足球热潮已经蒸住了一 切护花莺莺。吴摇来镀认的温泉、《抽私海 域2)全球销量已超过100万套。

大地的汽笛〉等于今年12月20日 1 日版,美版发像日为12月7日,欧版》 为12月11日、任天堂计划本作将在全 球信出500万套

- ●SCEH (養津) 宣布等于10月27日在 香港推出250GB版轻薄P53 价格259 港市。同时还将推出该版本的《铁章 6》同报套装、价格2999港市、套装内 除了250的主机和《被睾6》第2
- 还附带一本《铁拳6》珍藏画品 ●Valve宣布将于11月3日推出《求生》
- DDMO将包含一个新真尔良Perist 日开放银会员下蒙。在195日发生 玩意物可提前享受法或的 品质 **永遠** 体验新作的魅力
- ●微软育布络干10月29日在日本发生 款精英版X360的同拥游戏套装。同 細游戏为《王牌李战8》和《失落星珠 殖民地》傳獻,套裝售价与普派的和 英版同为29800日
- 奥Wii》发售当天、同时推出两款新展

- 色的Wii選控器,为一款粉红色和一款 天蓝色,加上已经发售的黑色和原则
- ●近日幹頃相关部门出急 政實、针对在韩国举办的游戏展示 **澳治女郎的穿着做出规定,要求任何** 人都不准穿着过于暴露的服装。违者 头套件。推过3次格轮相类等令 **美**之子主体统章 3.2500 · ·
- 在日本企业的 (被除) (全) 与有失的新闻》首周语量2 (7万章 "首化案约为70米,以第 对要型和美式风格来说: 这算取得

## 不错的成绩

- 近日英国相关部门像出一项规划 禁止将《使命召唤 现代战争2》限定版 中赠送的夜视仪徘到公共场所,地看 没收、据称这是避免利用夜视仪可能 发的 偷窥热潮
- ●10月21日的准确情报, X360版的 《猎天使魔女》获得了日本权威媒体 《FAMI演》的40分端分評价,这是 06年发售以来 X360首个在日本获得 《FAMI通》满分的游戏。而《猎天使 夏女》的PS3版因为图象劣化发核 获得了38分、送科同游戏不 非常少见的。 尤其是在日本





# 《最终幻想11》终极收藏版 收录全部追加内容及全新意节

本刊课 俗话说商品都要榨干最后一度剩余价值,只要是钱维也不会嫌多。SE近 日宣布将发售 款(最终幻想11 终极收藏版), 同时对应X360和PC平台, 其中将 包含游戏全部的扩展内容。

FF11的开发小组最近正在忙于PS3/PC版FF14的开发工作。但其前擎FF11的运 营依然没有停止,兼着不断更新的DLC保持着相当稳定的人气。这款收藏版不仅包 含该作发售以来所有的追加内容,就连今年刚刚发布的 款也包含在内 目前还未



推出的一款新内容(更将托的琴 基 传奇破碎, 她的帝国诞生》也 同样收录其中, 这款作品售价仅20 美元, 折合人民币只有136元左右。

不过这款(终极收藏版)依然显 需要付费上网游玩的,而且30天过 后就需要支付每月13美元 折合人 民币88元 的月费总之,要想玩全 附送的所有的DLC内容。要花费的网 络费用也许会让你乍舌。

# 《新超级马里奥兄弟 Wii》铁盒版 宫本茂表示本作将向老玩家官战

太刊进 任天堂方面已确认,将于11月20日发售 〈新超級马里與兄弟W〉) 的限量精装铁盒版,目前英 国GameStop已开始接受预定,售价49 99英镑。宫本茂 宣称这将是 款"非常难"的游戏。

本作中新增了 个名为"超级攻略"的要素、它会 给玩家在游戏中提供各种实用的帮助, 此如隐藏的得 分排点、前进跳跃的排径等等。玩家需要在关卡中非 常困难的位置顶起一个绿色方块,来启动该关的超级攻 略。在游戏中玩家可以随时让CPU自动进行游戏、通过 CPJ的海示学习一些过关技巧。并可以随时接过CPU自 2.继续控制游戏, 也就是说玩家可以随时和CPL交换的 20。另外超級攻略不会提示游戏的隐藏路线和隐藏物



品、以免降低减少探索的乐趣。宫本茂表示,由于DS〈新超级马里奥兄弟〉难度过 低、导致许多粉丝心生抱怨、经过反复考量,本次Wii版的难度将会成倍提升,即便 对于系列老玩家,也将是一次很大的挑战。这种高难度的游戏设定和丰富的隐藏要 廣,将给新作带来无与伦比的耐完性。



# 第三方PSP游戏非强制性推出PSN版本 PSP GO面临软件不同步境况,市场前景堪忧

本刊讯 索尼方面已经确认,关于第三方厂商发售 PSP游戏时同时推出PSN下载版问题,并非强制性规 定, 而是一项建议性的措施。

PSP GO于今年10月1日发售,距现在已经过去了一 段时间、PSN的标准上提前的PSP游戏不可谓不主意。 但是,还是有一些近期发售的新作没有放到PSN上版 续,索尼并没有强制第三方必须同时发售UMD和PSN 两种版本,是否推出PSN版本给PSP GO使 用由厂商自主决定。

以目前的情况来看, PSP GO在各大市 场的销售形势并不乐观,大多数购买PSP的 玩家还是选择PSP3000为购买首选。一直 以来, 包括日厂在内的不少第三方都不断 好PSP GO的前景, 甚至对PSP GO的理念 提出质疑。其实从另一个角度来说、PSP

GO的这种纯下数销售方式已经损害了厂商们和零售商 的利益,没有实体的软件会让利润降低,PSN的在线销 售更是抢夺了零售商们的市场。恐怕索尼也是看到了这 一点,因此没有对厂商做出强制规定,但如此一来。 PSP GO将而临软件册

王的危险。索尼的日 子真的不太好过。



↑兩位如影脑影的兄弟,但 三哥明显比四弟好过得多。 ←PSP GO的确得时尚 但 手瓣就因人而异了。

# 《恶名昭彰 2》启动 动作捕捉测试开始

本刊讯 SCE于今年5月28日推出的动作游戏(恶 名昭彰〉着实受到了不少玩家欢迎、类似GTA的风格 与超能力的奇幻设定给人留下了深刻印象。如今刚过 去不到半年、其螺作已经有了新动向。



最近(恶名昭彰) 的开发商Sucker Punch举行了一项特 殊的渝员选拔活动。 根据参加者之一的电 影演员大卫・苏利文 的叙述, 本次选拔主 要测试了参与者的形 款、动作、声音 以及 各种造型,并将收集 来的数据整合图 款

作品的数据库中,用来对比试验。以测试的情况来 看、该款作品应该就是〈恶名昭彰〉的相关续作、一 代中的主人公科尔依然会在新作中担任主演,通过面 面俱到的捕捉技术、他在游戏中的表现会更加眩目。 大卫·苏利文的代表作是2004年上映的(命运之

门〉该片曾获得圣丹斯电影节剧情片大奖。如果由他 来饰演新作主人公的动作演员、那可是相当值得期待 的, 操作很有可能成为零尼第一方又一张王稳。

# 少女调教新篇音 PS3版應媒大聯3

本刊讯 GUST公布了旗下著名RPG新作(废塔大 除3 少女之诗春晌世界终焉),对应PS3平台,预定 2010年1月28日发售。新作将保持"交响诗"的服列 主题, 演绎融入少女心灵的物语。

本作中"诗"是作为联系故事与战斗的一大关键 词,两位女主人公就是拥有将诗结合感情发挥超修 力的特殊种族。证家将作为男主人公深入推们的精神 世界、去感受她们的内心、召唤诗魔术由此激发出强 大的力量。两位少女各自都拥有两种不同的人格、通 过与不同人格的交流会发现很多隐藏的能力、体会不 同的人格魅力。在游戏的战斗中、玩家之前与少女们 的心灵交流会发挥出重要作用、除了强大的奇魔术。 还能获得各种各样的服装,从而提升战斗力。这些 都是左右战局的重点要素。

GUST已经通过官方网站放出了大量游戏图片。 从中可以看出新作已经进化到了PS3高着级别。 墨 然对比同类

游戏并不变 出,但在系 列中已经算 是相当不错 的,2D画面 ま力精細。



SNKP公布了经典动作射曲游戏事前作《含金 XX》,增近FF平台、确定今年12月23日发 价据5040日元:《KSF》中的松尔崇和克拉 克等作为新人角色供完素操作使用。让外还增

●推攝統計,ATGUS基準企業的NGS 3 长海美生 SJ》 首日美書公書[75] (万書)。而候日禮信历尽 心血液出的NOS操作《智念 异界的三兽》首目仅 鲁出现7600亩,NWV的WIII斯克斯作《医尔哈拉 THE WINS THE WINDOWS ASSESSMENT AND THE

●機械運輸化業 在一個人物理解 第二十二章形 与原来一种,果用红、黑有色设计、块左系 主要有可养医和散剂一些菌素

CKONAMITE TO BE TO BE TO BE TO WITH THE TO BE TO 《宇宙遊戲》、RiBinth》的改良版本 新養達加 了全新的背景音乐 增强了亚国演出规果 并 对在线比分似行榜进行了请量

●KOEI公布了《战量无双线》内市的金融企图 年數比起前作更加成熟了 些 家醫由原来的 沒漬味改为了呼收圖,可以分离式原士、李殊

找可以为周围的发军攀接恢复体 ●KOEI公布了NOS新维《三國集258》 2010( 三国志5》为证本、并增加新武将、新成最和新 的特殊第一以及一个可以短期游戏的 美雄战斗之势 秦 本作和定2010年1月发音 介

们正在赤维制作《漢書传说》的相关業業。目

发、有事传说、操作就是首选

济品表示 新作中将不会为条《传命召集6》形 样的双头合作制情概或 网络这种为5会 坏电影的华体管体系 第二五十二十二



# 来自国外的大陆游戏市场装机量报告

## "中国大陆一共有 多少台现役家用主机?

相信这是所有国内玩家都非常关心 的一个问题,不过由于众所两知的原 因。各大主机基本都没有在大陆正式发 售过行货,大家平常买到的主机都是从 国外游入的水货。这就导致了我们完全 无法准确得出这些主机流入大路的数 量。一来硬件厂南方面根本不可能知道 这个数字, 二来这些主机并非是通过正 规律得在国内各零售提道进行流通轨。 所以通常的调查手段都行不通。

关于这方面的数据,与其询问广理 或是调查公司、或许还不如询问那些 控制大陆大部分主机私下流通渠道的 "BOSS" 们, 不过, 对方多半是不会



大路、但我们是最大的那块灰色蛋糕。

乐于接受采访的,喻又不是FBI,也没 有卧底的勇气……所以关于这个数字 一直无法得以解答。直到最近、Niko Partner市场调研公司的老总利萨·汉德 (Lise Hanson) 在一次访谈中谈及了这 方面的问题

# "总装机量:两到三百万

根据Niko Partner的调查,目前在中 關大陸的流行家用主机总量大约在两百 到三百万合左右, 注意, 这个数据指的 县最近两份的主机。包括上一代的PS2 NGC, XBOX, 和这一代的PS3, Wif. XBOX380。那些年代比较久远的主机 (例如PS等) 和现役的举机 (例如NDS 和PSP) 都没有包含在这个数字之内。还 有,这些主机在我国的香港和台湾地区 都有行货发售,这些行货版的销量也没

有包含在调查结果之内。 调查结果指出,包括现役主机和上 代主机等都有存在 (康话……), 非常受欢迎,因为在其上能够玩到太量 的廉价资版游戏。相较而言、PS3的是 欢迎程度就要大打折扣了,不仅因为PS3 的主机价格要贵出许多。更重要的是其 上没有盗腹游戏。不过在2008年、Wilfi的 销售速度开始燧出了PS2。去年Wii一共 在大陆集出了大约75万台, XBOX380也 太约实出了62.5万合。

# -块灰色的大蛋糕

从Niko Partner公布的数据可以看出 现役三大主机在我国大陆的普及量 还是比较高的-----虽然无法和美国、欧 洲、日本这些地区相比,但是至少比原 本想象中的要好得多。值得一提的是。 这次公布的数据专门针对大陆这块"家 用机灰色市场",我们都知道因为种种 再同 在我国香港和台湾地区的朋友影影 玩到行货主机,但是在大陆就不行了,大 陆玩家只能通过水货这种"灰色渠道 来购买主机和正版抑或姿版游戏。

根据调查结果、两百到三百万台左右 的家用主机装机量其实也已经颇大了, 这 块蛋糕可不小,从市场规模来看,其实 已经值得硬件厂简和我捌政府相关主管 部门动心了。毕竟其所代表的市场潜力 和政府部门会损失掉的税收可不小,然 而遊版方面始終是个大问题。再加上模 关政策和某些上层人士的看法问题。仍 然是个巨大的阻碍。索尼的50009行货 PS2和来不及出生就已夭折的棒游行货 Wii兼是前案之鉴…

说起来,相较于家房机、PSP和NGS在 我国的游机量是然更为可观。然而如此庞 大的玩家群,这么多年却一直不得不徘徊 在灰色区域,真是一种悲哀。 □文/北斗

# 关于Niko Partner市场调查公司

N Ko Partner公司成立于2003年 研究方向主要集中于中国玩家的游戏习 网络游戏、单机游戏、家用主机、掌机、盗板问题以及销售数据等方面 的统计。同时处提供各种商业咨询 包括市场机会的分析、整个中国定制的 数据和分析调查等。研究和或略咨询服务的目标是帮助了解市场 在战略上 进入或扩大市场份额,并继续在中国盈利增长。公司总部设在磁谷和上每 客户包括世界各地游戏软件、硬件和服务,以及媒体公司 贸易协会和管理 各向公司 它1 税量对中国游戏市场解兴趣并且有商业而此领域的公司。该 公司的市场目标主要集中在中国市场、曾多久发表过关于中国游戏市场的调 查报告、今年早期时候还发表过(2008年中国游戏市场调查报告)

# 电数视点 游戏做的好,改编成动漫也有人买账!

在日本的动漫市场 漫画、动面、 游戏一般都层连携发作的。但是中人气 游戏逆移植改编成的漫画却为数不多, 不过LEVEL5推出的游戏, 却以博得了 高人气之居改编成漫画、又大大赚了 票、先是(雷顿教授)\_\_部曲、然后又 是、四电十 人 系列、虽然两部游戏 的风格与选现手法完全不同 但是相同 的却是它们的连拽计划,都是先在游戏 推出, 然后再改编为漫画、动画。

我们先来看看雷顿系列, 雷顿教授 系列游戏是以解谜要案和密奇剧恰为器 点的AVG游戏、在当时还是RPG游戏占 主流的DSL A/G游戏 直不能占据 DS主角的位置。第一代《不可思议的 >镇;由社长日野先生亲自盗物,游戏 中的谜頭大多选自日野社长小时候非常 喜欢的 本书(头脑体操),可见本作 的创作中也包含了制作人长时间的生活 积累 游戏中的谜题设置非常独特, 有 详细的图解介绍 玩家完全不必省不能 通过的压力,而同时又能完全享受到解 谜的乐趣 游戏中的人物造學和环境 设定均选定为基份网络、虽然在当时时 鼓雪险,但是来证实当时的选择相当成 声优方面邀请到了当时签名的人气 個像崛北真希 之外还有著名声优大泉

· 革、田中敦子和作登麻美子的加盟。包 据之后LEVEL5制作的〈闪电〉系列在 内,都非常重视过场动画以及严忱这两 个可以在界面、动画中再利用的要索 也为之后改销节省了大量人力物为并埋 下伏笔。由此也让我们领略了日野先生 长远的战略鹏光。游戏发售后首日获得 480000的铅器 之后更是一体风顺 结 置节节攀升,也从此以LEVEL5成为。 家自主研发游戏的实力派制作商, 不仅 在日本市场。因为角色和场景的英伦设 定, 欧美丽家在进行游戏时也能感到相 当不错的亲和力 这也是后期销量不断 再创新高的重要原因之 。 摸索到市场 規律以后、2代 恩魔之籍 、3代、最 后的肘前路行: 都在継承 7 ク前解議等 寮的基础上 加大了剧情和角色的渲染 和声优力量的投入 3代 时间旅行 中更是邀请到了著名演员,桑甸与崛北 搭档1. 虽然也有不俗的销售但难免让 人感觉有所造做。

2009年10月1日 (刈电+ 人 2) 发售 首日双版本 头给/水雪 高 得17万的出货费 自化率在60% . 如 果对、刈电、不熟悉的玩家 定会相当 的惊讶 其实\_EVE\_5在雷顿系列获得 成功的同时就 已经在考虑下一步原色 旌 戏的制作了, 2、3代雷顿都没有耗费 \_EVE\_5的主要战力,因为这期间大部 分主包人员都将精力放在了另一部原创 游戏上、以18が以下的低年龄层为主要 对应层,以足球为要量,制作一部有高 自由度和有特色性格的育成RPG游戏。 这世界当时的既定日标。在3代管领数 授 最后的时间旅行 还未上市的08年 初,就在 闪电十一人 約8.情结构、 人物已经久体敲板之时, \_EVE\_5与之 前有过合作的小学馆二度联手 6月份 在《学馆旗下漫画杂志上开始连载、闪 电十一人 、虽然 內皂 的漫画版推 出要比游戏版早2个月,但是其实漫画 中的人物、具情设定都是已经先期存在 主席政政中 只是顺手被拿来用而过, 所以准确的说 ( 刁电 ) 依然是游戏先 于漫画推出的作品。牠开谁先谁后的勾 结, 、闪电》的推出主要抓住了当时体 育题材的动漫作品空挡的机会, 早期的 足跳、将 型尺的计增计 , 网球干

子〉 (簡球 &人)的成功历历在目。 在足球热潮不断的日本 一部足球颗材 於剧情游戏一定可以情况人气 日野社 长的判断再 次得到肯定、而在 內电 十一人》身上我们再次看到战略性连携 推出的众多要素 比如超出雷顿系列的

众多声优加盟、片头宝贴歌、筻多的过 场礼画以及可延续性的剧情等等,都 为以后、四电)改编成动两做由了铺 垫。日野先生的经营去脑在(四电2)中 进一步得到施展, 款游戏分成了火焰 和冰雪两个版本。但是实际玩过就会知 消,其实除了片层动画以及最终的撤 群特战铁队之外,原情结构、登场人物 等等两个吸本几乎如出一辙 但是对于收 集系没有免疫力的部分玩家 希望同时排 2、中也有促销的卖点 一个是隐藏人物 中田英寿、另一个就是高达1500人的角色 数量 收集要素的加重,大大增加了游戏 的耐压性 同时也以RPG思信之外的游戏 生命力得到了广延和伸张。 □文/蔬菜 +







优秀的游戏无论怎样都不会缺少欣赏它的人,就算没有名气,欣 質的人多了,也就有了名气,《ICO》如此,《龙如》如此,《猪天使 度女》同样会如此。在当今媒作王道的业界,一款原创游戏要成功是 非常不容易的,这就是创业。大名气、大招牌的背后,都有着一段率 雕的创业历史,游戏如此,个人也是如此。



## 暗示ZOE新作 何时发售"是问题

处于前列的位置 发团队都对新作非常感兴趣 一个何时发售的问题 於恋見一直在眼睛

于〈ZOE〉新作的相关内容,「宣存在于 一代以来已经好多年没有新作了,小岛维对蒙 的开发计划中,而且开发列表中《ZOE》 。《ZOE》新作不是开发不开发的问题 小岛在欧洲PS博客的一篇访谈中谈到 有赤海认须游传摩之称的名件 --也就是属于优先考虑症 包括小岛本人在内的 。但是



己來做吧。于是缺少了原开港

白金自己沒有开发で公議呢?有人推测白金 之后把游戏数操交给SEGA由其完成对PSS的建 植工作,这科博作为法实在令人概题,为什么 SEGA本都负责移植的,并非开发南白金工作 画面劣化一度激起了民愤。SEGA在试玩图 玩雕的双雕本比较问题,PSS赚对比ASBO脂的 。也就是说,神谷英树只开发了X360版本 所做,PSS版结尾也显著标识了SEGA移植含 最近一个热门话题就是 ,但迫于发行商SEGA的压力 遺加了PSS版,而这个移植工作 ... 善做出过官方声明



更纯丽的游戏,画面好并没有什么错 如果站在高清用户的角度,当然想 及事,如今对比三年前,也就是Will上市的时 高清的向難。言本茂并没有直接回答这个同 也会慰着高清电视的普及而等感激戏方面的信 ,而是谈到了现今美国和日本的高演电视者 。但大师宫本茂似乎对高鴻有着浓厚兴趣 ,高清电视的普及率要高带多,宣 最近在美国纽约举行的一项特别会议上 VII是现今三大主机中唯一不支持高清景 ,这样业界对任关堂的看法一向蹇贬 ,也就是说得与技术的革新与时俱



。关于是否真的组练系统

# ATI公司将继续为X360后续机种 提供GPU,并兼容X360游戏

※了「美子下世代主机的各種獲施軍已是禁令 今年第2005年,距离X360上市已经四个年

一大人のと生物技術という

时间对于以往游戏界来说得是珍长的唯恒了 发引擎的廉烦。据悉,解放对AT供应的GPUA 应,提供的参与将与XGD使用的Xenos为相同等 博教的下世代测戏主机提供 GPU的生产与供 的AI公司,已经与传球想定了惊讶,特级维士 ,这類明潛縣主机物与X50U份核液膜的医线 推定次世代主机的下一次更新换代将在 しませいが作及原統派派が開かり、 近日有业内人士就现今游戏业的状况分 ・世教是人の化推出的七年尼进行・沙木 。确保高质量的同时,也避免了重新 ,医此法定维修使原谅公司的法从



# 任天堂次世代掌机将极为强大 使用NVIDIA Tegra芯片,实现掌上1080p

天堂已经和NVIDIA公 司签定了协议 高达(4)小时的高清视影播放和130小时的音调 超過医療处理能力能亞斯特成光無單初的心脏 公司的Tegra系列芯片 1080內高清重面輸出 。Tegritis片集成了ARM 11处理内核 世代掌机中使用律 - 强到足以支持 的性能 。目前市面上流行的Tegra主要有两种 据可靠消息 legral心片,但可以肯定的是单芯片设 . 解体处理器、系统内存为 - 这家新堂 物椰类猪 - 这意味着 - 这种具在





... 无论来用劈一种 ... 新草机钢将具有运输 · 支持/20向所抵积粉、另一指



一两大平台

## PSP GO的基本概念和定位有问题 我不明白我们的对手想用它带来什么

国总数雷击近日在《华桑顿邮报》的采访中设施 我对我们的竞争对手抱着非常尊敬的态度,但我实在想不出PSF GO到底條帶來什么, 致觉得PSP GO的基本概念本身就存在一些问题

对于策尼来说、PSP GO更像一块试金石 作为数字下载游戏的探路标。但 但依然用卡拼做媒体的NDS才更加让人无语。

确实很成功 但手机市场和游戏市场是不同的。



## 要靠不断防御才能取胜, 那是废物 把白痴女人搞成巨乳是严重认知错误

最近在一次、FAM 通,节目中针对砷酸胺的作品 "作为一款动作游戏来说,回避比起防御更加冲气,靠 防御未取胜的做法非常废物、至于那些女人 像白痴 样, 还把胸部搞得那么 头在是认知』的严重错误:

神谷和硫酸的对喷历史由来已久,前段时间硫酸般还以(猎天使魔 之次神谷算是塞不客气的反击了一把,



## 我正在全力投入《GT5》的后期开发 随时都可以发售,但我想更加完美 我下在全力投

入《GT5》的I作中,游戏因为规模实在过去、所以进展 + 目前所有的内容已经完成,随时都可以发售,但我想加入 我想做出超乎玩家想象的作品 我的作品每 个部分每一个细节都 这是我职作游戏的准则。

想必除了这位大神外,没有任何一位物作人敢把游戏开发拖这么长时间。 追求完美是好事情,但也要考虑玩家的忍耐上限、当然,对于粉丝来说,隔 些照片级的图片就是够过瘾了、玩不玩到对生活影响不大。



## 最先推出和容易开发是支持的原因 我们并不看好X360在日本的前景

水振转结, 的制作人胜品隆之最近在采访中谈 "我们并不是为了世界市场而支持X360平台、而是因为 X360是发售最单的实世代主机,而且这个平台很容易开发,仅此而已。我 并不看好X360今后在日本的前景。

现在日厂的游戏都先在X360上开发然后移植到PS3, X360在日本也就 要想单篮X360在日本赚钱就是痴人说梦, 多平台和跨平台是 大势所趋。就算微软实下了全部日厂独占 日式游戏只在X360上出、日本 人宁可不玩游戏了也不会放弃他们的民族情绪。

# 称霸业界!任天堂1080p高清掌机问世?

等九,的配片,搭载在任天堂的等机上,实现1060p高清面面积出,每 受无力论比的阅读那更多。这种知识人身 及语的事情即将成为历史。宋台 场间的事情即将成为历史。宋台 与该公司部定协议。得在上社党第10 使用该公司的Tegra芯片,这需味管, 从来不见画面为资质的任天景。即将成 为革新技术的领军人物,任天皇即将成 为真正的位子符及

# 画面不是万能的

众所周知、无论是Wi 廷是NDS。 任天堂这个世代的主机硬件性能移是最 版的、比易家的同类产品了至少一个 世代、但销量和市场告诉我们,任天室 才是最反功的。体感和脑损,扩展了某 信率台无法涉及熟的巨大市场,也就是 普通消费者 而这部分消费者偏偏是不



老生的激皮一即心或效性著称。但 企事契何了,面面对发挥动效性的实验, 用有多次7 某实认真他一下,说明的画 助对游戏性"本身"并没有多人作用。 (位置那分块。面面单银矿尾等。。 但谁也不能否让它的有量。(DO)的 未都是画面的下限。但每也一代都让 们顶得皮度含食。企真上的游戏性面 的东西,指数龙、致线是游戏、就是 游戏本身。任天堂是这么想的,也是这

# 没有画面是万万不能

但这里又要问了,画面和游戏性有 冲突吗? 优秀的画面和出色的游戏性有 冲突吗? 优秀的画面和出色的游戏性有 冲突吗? 不少人认为当年的主机由于没 有好画面,厂商才把精力全放在游戏性 上,而今天主机性能强大了。画面上去 了、游戏性 5分组的精力因此晚少 f, 这个有一定遗理。但这并不能作为"炒 画面可导致对处性下降"的论器。这只是 而愈的制作方法和现代各度的。则。面 面并不是海戏性的扩弹就, 优秀的画面 应该能为游戏性操作更多的发呼回问对 对。同样的一个设计,好的画面能表现 由更出色的效果,增强了真快感。这样

以入DS为例,其机能最多发挥出 3D游或的部形态。强制的水准。 上面指出的3D游戏没有一个不是色块 明显,澳天锡也。对比PSP93D相称了 第一眼看上去你会遗畅个当然走透画 面好的。因为在网样的设计。PSP级 发挥更高的双展。假见PSP电别看间样 水准的梯级和服的话,NDS的设计优势 将不复存它。

## 要做万能的主机

如果任天堂真的把Tegra芯片运用 到下代章机上,那硬件的性能统比NDS 前进不止一个世代、打个比方就是是 PS1一下跳到了PS3、1080户的掌机, 这是连PSP2等从没设想过的东西。 道老任终于开窍了。还是NDS赚到的线



至机的心脏,结果 定令人期待

其实这个世代开始,老任就把性能 的提升做了长远打算 与其和另外两家 正面交锋拼性能,不如先另段捷径,开 阔出新的市场 回过头来两大幅提升性 能 这比直接火并依算多了。 □ 文 短膀

# 满分不是问题,问题是满分太多了。

TV圈最近比较熱的活態游戏确实是 挺多,像(LOVE PLUS)现象、超速 的PS3冷饭板(椰基传递)、猛到不行 的(神秘海域2 條機設道)还有小弟板 的〈忍者龙剑传SIGMA2〉,而自〈器 天使魔文〉的体验板板坦后,从双板本 差異到FAAM 满分的血台,一直都是在 玩家中讨论的热点。

其深坡加达和澳大尔湾外的问题。 比色条件它系统对价为一个自我争考 也好,对它很本无限也要,你都不能合 以FAMI(中分前)入对于市场的影响。 应为总备可以免场值协会结婚。则原设记 指的话。(借来授廉文) 反该是FAM 的第十二个海分了,从前份的对于,从同份公司 1、10名(华尔达传说时之前)2,DC 《灵域能》)3,PS (分级漫图)4 4、GC (伊尔达传说 时之忧) 5。DS (任天确)6、PS (全 微微的现代)

7. Wii (任天堂全朝 星大五斗X) 8. PS3 〈合金装备4 爱国者 之检》9. Wii (428 被封锁的步谷) 10. DS (勇者斗恶龙9) 11, W (怪物猎人 3) 12, XBOX360 〈猎天使魔女〉。 今河山立具6

全列出来是什么意思,每个人都有 自己的评分标准、FAMI的评分不一定就 是正确的, 至少完全服务它来买游戏的 人没几个, 或者说是以前多, 现在越来 越少了。因为随着飞游戏界的发展,在 厂商技术进步和市场营销手段不断提高 的同时 我们这些随着游戏一起成长起 来的玩家也在成长。已经到了从以前口 耳相传菜个游戏, 到如今可以以自己的 个人取向为出发点、来寻找适合自己的 游戏。设白了就是玩家已经变得相对理 管了、理论水平也高了, 眼光也挑了, 此时已经并不会因为你是全球知名游戏 媒体的幕后猫腻就会动摇我作为一个玩 家的个人取向。只是在亚洲地区、特别 是国内,这个矛头通常是针对FAM。

TV游戏发展史已经近30年,而上 面12个满分全是最近10年左右出炉的, 而第一个满分

少,新吃瘦(最終社想)和《勇者》——下 "以 法律的高效证券是30分为。" 可见当时的许分标记县多么严格、而且 更比现在客观得多。而当进入第5个( 任天典)之品,仍恰约就不能企新说 后面的作品了,问时构筑是承登过,两 说。"因为技术进步,所以《你不提稿》 "说。"因为技术进步,所以《你不提稿》 "有",但商业就是也点了,于是领有 有"、但商业就是这么写事。

前面的《锋物器人3 也是、关于 论个系列之处与国民级了、所以 於是不缺古短。但作为这代关键。到 统管在"值通"为,握FAAS可(20 甲或 有数。(428 被封锁步谷)的调介,我 也更多是AM 编辑可由于心炎型的 高分空白。那也就是说,不管你身有编 就、这家少是一种通行支和实力, 然,化为激改本身是比较优秀,但还不 至于洞分。

拿〈猎天使魔女〉来说、近期 FAM 花子6期每期都有恐怖的页数来介 绍游戏,而下期将会有20页来介绍,不 管是SEGA也好FAM 也罢,已经把自己 通到不是满分不行的地步了。所以这么



↑单说游戏质量的话, 神谷英树的作品 倒退基本不需要怀疑。

来看 肃分就显得很正常多了。其实就 游戏本身来说。神谷的密度本来就是两 曲的保证,不管SS市参考能、游戏来 个33-34还是不成。随的,甚至是36来 个白金股盆都能理解。可作为一个质包 新作实识、打满分是不是有点过了 那 系列的二代达怎么做?

图点么看的点。把FAMI近来的 宣传过程与诗分继承一对比 我就吃 (如此名)和《是修幻觉13 也八成 罗寨的/。自己都怀她自己留后高,除 珍编旁分资,他办点,不然FAMI等 于就是自治。说白了就是 以前报本 请东山都不游戏全多小,甚至追进哪 个报度都尽到断。而现在基本一觉 个准,并不是玩家全销了一定风极

# PS3《神秘海域2》中英文合版

PS3上备受瞩目的动作冒险游戏超大作《神秘海域2 纵横四海 [ Uncharted 2 Among Thieves ) 》的中英文合版已经于本月正式上市。

本作由知名开发商顽皮狗(Naughty Dog)负责制作、游戏中玩家扮演宝藏猫 人德雷克、为了追寻传说冒险家马可波罗失落舰队之谜而展开的一连串经倒攀穿 和神奇的冒险,探索新的伟大宝藏和惊天秘密。游戏舞台将由前作的诅光海滩 路急转直下,带玩家来到冰天雪地的世界中体验与前作完全不同的探险之旅。继 上作的出色画面及系统表现后,本作使用经过强化改良的"NDE 2 0"游戏引擎。 在顶有的系列特色以及动作系统上,有了更加让人惊叹不已的超强画面表现。





这 两个月来,无论是NDS还是PSP,掌机方面的汉化游戏发布领 准明录任于展期阶段, PSP上更是很久没有正式的汉化游戏发布了。之 所以会出现这种情况、一来是因为暑期游戏的并暗以及圣诞商战前的 相对沉寂,这就使得游戏发售数量本身的明显减少 另外一个问题则 是出在PSP"自己"身上。

众所闻知的原因,至少在我国拥有PSP的众多玩家。其中很大一 部分都是通过记忆棒下载游戏来"免费"玩的。这也就导致了每次PSP 系统個件升級后,这批玩家们能不能玩到新游戏很大程度上取决于能 否尽快破解。遗憾的是、量近常尼连续几次系统固件升级在反破解方 面做得很严密,导致黑客们都暂时无法取得关键性突破。系统破解不 了,新游戏自然也就玩不了 玩不到新游戏,还汉化个哪门子劲啊 虽然很无奈、但这是个必须面对的现实问题。其实近期PSP上的好游戏还 县不少的。何时能开到? 何时能仅仅? 一切将看破解进度

在上个月底的东京游戏展上, 索尼千自己的 媒体说明会中正式发表了赛车游戏超大作《GT赛 车5) 预定将于2010年3月正式发售的消息。同时 表示、本作也已经确定将会推出官方繁体中文 版,而且是在明年3月与日版同步发售。

GT系列自1897处女作诞生以来, 每一次新作 都会获得超高的评价和大量赛车游戏爱好者的支 持,是PS系列家用主机上最畅销的赛车游戏。

本作自从PS3正式发售前就发布过相关情 报,也一直让众多的玩家们期待,如今已经过去 了将近三年,这款姗姗来迟的神作才终于即将揭 开面纱走上舞台。说起来,这次的5代也继承了之 前的"涨习",曾经先发售过"序章版",说好

听点是让玩家不至干等太久。说难听点就是输 钱。值得注意的是 5代序章版也是有官方中文版 的、原来预定的也是同时推出、最后却因为"种 种原因"延期了相当长时间才发售 希望这种事 还是不要再上演了。



国庆长假不知大家有没有出去玩。不过没关 泵,即便是天天宅在家里也不会无聊,这次国庆 期间大作不少、仅就NDS上的几款作品素质都 相当之高,其中《闪电十一人2》更是许多运 家期待许久的作品。在2代正式发售的同时,1代 的汉化版也由CG汉化组正式推出 不过从目前的 质量来看, BJG还是比较多的, 汉化并不完全, 有些美似"公测版"的味道,喜欢的朋友可 以差虚尝量一下。

小编个人以为、《闪电十一人》这个游戏磁 然影情方面也很重要,不过对于我国玩家来说应 该不存在严重的理解问题。另外、郑重向望欢该

游戏名称 汉化程度 四电十 人 10周试版 [CG汉化组 系列的朋友推荐有空就去看看《闪电十一人》的 动画版,目前已经出到51集,内容从1代到2代全 都包括,还是非常热血的

下面再具体说 下本作1代汉化版的情况。据 悉该作的汉化过程非常艰辛, 从游戏发售开始, 汉化组进行了人员的新老交替,文本的丢失等 等。而最麻烦的还是游戏的文本、需要3中不同的 导出方式,并且文本十分分散、复杂以及重复。 这也造成了游戏中大量的BJG存在。于是利用国 庆节前这些时间、汉化人员们又进行了反复的剧 试, 力求先解决 切死机B。G, 并且赶出了10的 版本,不过因为测试时间有限,并不能保证100% 没有BUG。另外,由于图片众多且分散,所以图 片内容暂无汉化,但如果人手可情况允许,将会 在后面的版本中汉化北部分内容。

话颢二。在中文游戏国际化或国际游戏中文化的过程中所不 可或缺的元素

华钦光表示, 在过去还没有经历过国际合作时, 普爾在 台灣以自己的观点来制作觉得可以获得国际市场青睐的游 戏。不过事实上并非如此。因为世界各地有许多文化差异。 同时也衍生出许多创意。所以当我们想把台湾所拥有的独特 华人文化产物推广副全世界的时候,就必须注意其它地区不 同文化的玩家,是否能接受这样深层文化牵连的作品。

他还强调、如果不去思考文化差异所带来的影响。那么 不管特术水准达到怎么样的一个国际标准,也无法获得其它 地区玩家的支持。通过国际合作、止不同地区的创作者与不 同地区的文化进行激荡,结合各地文化特色,方能在国际市 场获得广泛的支持。

姚良纯表示,市场行销也是与国际接轨的重点,微软提 供了良好的游戏制作发展环境、任何游戏开发摄雾都必须经 过微软的内部评鉴。全球游戏市场有70% 办上是由北美与欧 洲市场所占去,透过微软的评定,更能让台湾游戏制作团队 了傑国际懒戏所在。

徐志荡表示, 雪点在于老成市场所在, 篇繁各地文化。另 外,在硅谷开发Xbox LIVE Arcade (成谷麻将)的过程中。 微软提供了非常多的支持与意见回馈,因此充分展现了慎选 开发平台的重要性。以《戏谷康将》的英文化来说,当初制 作团队认为欧美玩家既然看不懂中文、那应该把家将牌面上 除了图案以外的文字部分都英文化,不过欧美那边回馈的意 见如是应该适度保留、才能凸里出麻将与扑克牌等游戏的不 而。所以后来英文化的部分只有万字系列改成阿拉伯数字 与英文字母,以及东西南北欧为英文,其余部分则是保留 中文,像是中发白就保留下来,因为这3张牌的字体颜色不 同、欧美玩家可以分辨。

竹内将典表示、这次制作《思者利刃》时他非常注重本 地化的需求。因为在开发阶段就已经知道有这方面的需求。 因此很早就针对这方面进行企画。前面几位所提到的议题再 进行本地化的时候都很重要。在地团队所给予的意见回馈对 制作也有很大的帮助。

话题二:日本游戏市场的封闭与没落?

有媒体问到,(合金裝备)系列制作人小岛秀夫普说过 日本游戏市场已经走向封闭没落的事情。竹内将奥表示这样 的可能性的确是蛮大的,以他的角度来说,如何去了解不同 地区的在地需求、将会是今后的重点所在。







# 守护自己的信念和你最重要的人员

友情羁绊的力量

留管理管德的双眼、 在眼瞳孔是红色、右眼瞳孔 則是蓝色 与普通人的明显 不一样 这背后莫非隐藏着 什么特别的級密码?





NINTENBOWE	太利许名 曼恩传	Н	-	vant resind
No. of Concession, Name of Street, or other Persons of Str	海松马萨	NBG	价格方、	BQs
	MOR- DVC	1.45	480p	2%1, 1

# 传说工作室全为打造的最新价

"守护衛直衛の、水一等以下、「生命では、水一等以下、 "守护衛直衛の、"力主題的新作。在本作中、战 中横式乗用了金新的可以提起及任意等的原本力力。 的"SS—MB"。Stye Sht Lesarmotion Batte System )战斗系統。同时游戏中迁進清普鈴担任系 列多款作品角仓设定的人气福画家 "四京北与 " ①文北与

75. 进行技术互联的冒险 25. 进行技术互联的冒险





「《圣思传说》主題敗邀请到亚州人气女歌手BoA 演绎 敬曲名为"まもりたいーWhite Wilshes~

# 到或活战斗。 时或活战斗。

# 即时更替角色展开灵活战斗, 利用术与技的切换将强敌打倒

# 针对WIII自加的全新系统



多彩的攻击术。 每系的组组技 B键制为主的组组技 B键







Restauration of the second

18 无双报道 GAME SOFTWARE 09.20

Richar

選多尔王国的 下。要则国民的教授,性格平静而细致。2005与人相争,却被 迫整入王位继承的政治斗争中。年幼时 就曾与主角。2005年800年7万次第3

©2009 NBGI All Rights Reserved

# 谁自认比我复练?



被称为"蜘蛛"的S.I.N 的工作人员。性格好斗 冲动,喜欢鞣满、残杀

对手,不受任何拘束。

伴随着笑声而

丽的腿技绽放在格斗场上

4	7 .		
48 - 4 - 4	CAPCOM	39 99 7 1	0.
+401		216	110

《超级街头票王4》是以《街头霸王4》为 善础,加强内容并调整了平衡性的强化版。游 龙角色方面除加入了《街头蜀王2》中大家熟悉 西哥飞鹰等经典角色之外,也有使用踢技 的新女性角色朱鹮,系统方面没有进行大 幅的修改,不过本次为每个角色都至少新增了

量然CAPCOM官方并未正式公开本作具体 上市日期,只表示将于2010年春发售。但北美 零售商GameStop已在网站上車撞出了游戏发售 -2010年3月23日,价格方面由于是美俗 遊科篇的性质、只需39,99幕元。

在以往的街霸系列作品中一直没有 韩国籍的角色登场,这一度让许多韩国 玩家不爽。在本作中新增的女性角色朱 前參干被确认是時間籍,然而韩国玩家 又认为其形象过于轻佻

本作在系统方面不会有明度变化、主要是增加 了新人和新的UC技,平衡性方面也会进行调整。上 的牙买加选手迪杰是位擅长赚技的开朝家伙。



# 定不会在Wii上推出

在被问到是否会将本作移植到Wii上时, **野义德举开玩笑地说自己拿了** 体力不 动个手还可以,要是老是用脚踢就太



# 资料篇的价格让更多玩家来参与!

制作人小野义德表示,本作因为技术 的原因不全采取DLC的方式提供給广大 下载,因此才决定采取独立光盘的形 式发售。不过价格方面会尽量压低、让玩 家能以升级内容的价格买到本作。





关于本作的发展平台问题、小野农示由于签个亚洲地 区街机市场正在萎缩,也只有日本、香港和韩国还没得 去 所以目前放弃了在街机上推广本作的计划。

2009 CAPCOM All Rights Reserved

丁如玩物的蜘蛛杀!

服技与舞蹈融合成自 己的核斗风格。无论走 **斯里都是一脸笑客。** 

**耐思氏族的勇者。父亲** 被维加所杀。为了导拔 恋人莱莉安,他不断的

族战

SOFTWARE 09 20 无双报道 19

# 骑与蛮女间的怨鸣再次奏响



# 尽善尽美的二代弧光降重推出!



# Luxminous S

-	#和译名				
1000	策略夠色模別。	NIN	1 P (09@)	日波	
	卡带	人数未在	*17 生み服る。	全海能	

水2007年开始、毎年都要機型一部(至 光之湯)、今年也不例外、虽然是企圣師前 50、但是是赶上了今年的未班车。故事的主 线按於与前局作成成 不过与往日込騎士之 名的男子为了保卫国家市与蔡某的騰文之间 展开秧花站量不同。本作中的效、支成了於 精、32年展成依然合序/SRPG古典表面 信義、32年展成依然合序/SRPG古典表面 信政服装。



↑本作中,在战斗配置时 不同人物的等级 会有层次感的显示,看起来十分方便。





秦美线泰 肾然 人名卢斯什曼何变动 医线头球 肾然 人名卢斯什曼何变动



\*。战斗系统大部分承袭了古典风格、包 括崇单、情报显示、配置等等。 +当进行剧情的时候,两个角色在对话 时,屏幕上会显示两人的全身像。

海 "别儿请介耳尼



# 青选游戏原声大碟随游戏同期上市

助代的弧光之激素为都以表示的产化并有的 到了人量要求的取录。本件也不例外,是 声说演出的有象与著名游戏《嫡之录》亦为 等等也分为"所来相容东"(天教法人》 中针绘画家。《宣帝咨涛·声》《《小哥 著等多名意名声化,而这歌相关的

中州绘里》《医格玛纳声》的小哥 桐等多名著名声位,而这郭相关的 没声化元禄等在游戏上市的同期进 京场、除了光盘之外还附着相关声 饭及游戏中人物的详细介绍。



# 现代反恐战争再度爆发

知原注。《现代战争》》的游戏高唐特级力还原真实的投**其态面**。 美国大兵的训练有票,恐者分子的票张萧德,忍在专业演员的或投模来。 公案空展度重真。孟果中的多求飞机战争。 为中毒自见实中的姿势设计 全身数别1000年的1268

# MODERN WARFARE 投身反恐战场

カーティブ チェーティ モダン・ウィーフェアミ

* 10 20	A 4 4 2		
第一人物舒告	Activision	59.99美元	美版
HDCM1		750F	1





# 多样化的对战模式改进 鼓励杀敌赢取更高奖励

《現代战争2》距离正式发售还有短规不到半个月的时间,现在标 运间的心情就像热锅上的妈数,跟着近在腹前每无法示例。 可鼻神樂 该不断流出的伯息切反复刺激着中枢神经。

情報書前移為,开发直口對於多次的提及於一次企 的了大量的符金。或的前後會基礎的自動物的知過不完了。 第一线向时相對保險。 在我們的可能們希伯養斯德的人意。在 由此中,新作在改計了一般比較困難的傳義策。 多意思到出现 的情况。 此就是對於也是國際不計學最高,即可得的關係。 可以數學可能的對極性理論不計學最高,則所有的關係。 可以數學可能的對極性理論,但與與於特別,因對所與的解析 人人在政策亦是有一致與實施。

★7億年已经公布的限定模等(x) ■ 0 x 2



在穷乡野地的山区 支恐也不是件容易的事

> 不仅要兄款飞模环境的 思考,还要时刻提防第 时可能发生的不测事件 与恐怖分子简复期间,即 使打盹也要摔一只题

深入大山深处铲除恶徒 全天候地毯式全面搜捕

此起明万明枪的阵地战,这种地形复杂的小规模战斗更加危险,截时都可能被暗算。

阴暗的废毛 复杂环境的<u>搏斗</u>

# 更加先进的装备

频率说。这类地图在对故模式 中似要欢迎。可利用的电影很多。

一本作的枪破延续前作的现代风 格 验了M4、AK47外,还新增 了不少量先端的武器装备

更精制的演绎出完美战争景象

GAME SOFTWARE 09:20 + X HIM 21

# 勇者のくせになまいき

记得前不久刚刚出现《勇者别题 涨》被30化的传言之时,大家都对立体 化的迷宫充满了期待。但最宫网的情报 公布一下子打破了玩家的美好梦想。例 作人的宣传语中说的3D指的是3种迷信 (Dungeon) 形式的意思。另外,情报证 狠毒的追加了一句话安慰玩家。画面作 旧墨让大家十分放心的点阵图。各位强 坏神大人! 游戏中共分为3部分地区, 有 33个舞台,并且有3种阶梯性的难易度

既适合第一次玩的玩家也对应已经很熟

放于向魔王挑战的勇者们,这里就是 | 薪身的畵地,欢迎来到传说中的迷 有去无回喉,挖卡卡卡。

绒的老玩家。游戏中的新要素之-出现了需求重新 海海斯第二年增加计 **淡源,会形成新的魔物生命体;本作对中** 事作效果进一步强化、更为餐位玩家准 短时间经松过关的小型地图、可以 说在难易度上取得了量大眼境的平衡。让 初级玩家也能轻松上手。最后,本作设计 了可以反复进行游戏的耐玩性要素。游戏 中的迷宫地图都是随机出现的,但是完全

没有重复,不管游戏玩过几遍,都始终保

持有很强的新鲜感。

立/競媒汁

HESSLING TEST LUB now potestioning.

墨數是家等價 很多游戏耐玩性

富然西面还是依旧的点阵 但是其中超有新要素 元素根据自己的系统度可以

本作的主要目的已经不是达成胜利,而 是想方设法的玩弄勇者。

一等对勇者的智念尽情的释放吧。在随机 出现的各种滥言中制造不一样的魔物、蒙

当然 除了米實以外 品中的食物链养成系统 根据不同的食物链属性 可以制造出各种让勇燮们

通療王





其从刑勤舒这个标题的时候,都 如自己看错了。不过确认之 后、确实是一贯传及有错、而且

这标题的每个字部散发着创气。

让人看到后不寒而要 本次将 2.各位玩客被翼发售色封司入 及游戏中的几个看点 还有关于 特点的情報 [ .文/范范,

预定在今冬发惊的 与真传 处处微发着创的寒意。在这部 格斗类型的游戏学 两种战斗方式让人感到颇为有趣, 种是少 领气 あ瓦对手的"到速",这种由划发出的冲击成可以攻力到达 距离的角色 不过成九好像并不高 另 种就是 瞬间 4到对手 上的"展建",不过发动似乎很有相度。



蒙点,但是各具特色 的人物设定和武器也

武器超进化 弯插角色众多

斗齿传中的直髂要乘上分靴物、几乎有有的登场人物都 拥有各自独广兵器 在战马中,这些武器除了可以特征用者的 武艺发挥引物致之ケ、武器自身的派亦也有可能发生变化。



使中的各种声音、音数 还有众多声 披露,相信众声优的专业水准还是

# NEWGAME COMMEN

# 7



# 10月20日

## **FIFA 2010**



FFA近年来的变化还是 不小的, 开拓其他路线 也好、学习《实况》也 好, 玩吃的人又名起来

了。本作画面比前作有所突破 特别 是人物特写进步很大。游戏中加入了 不确定因责,这样使游戏性大幅提高 7、举个简单的例子、高球下来争算 一点后, 球落地的轨迹会呈现不固定 性、这使习惯判断第二点的玩家来说 要适应一段时间。

这并不是一部飞跃之作。在 前凡年FIFA奋发图志到这部

百

新作。仿佛EA又进入了一个 怠慢的恋度当中。尤其在和 今年的WE2010相比 本作的落后就更加 明显。无论是画面效果 还是球里进型 都完全的落敗。操作又开始滑冰 传切配 合缺乏节毒感、更导致了整体进攻防守上 的快感。虽然EA在模式和资料上准备得足 够充足,但本作在今年的表现无法让人满 意、更期待随后发管的WE。 By 能量块



对于玩惯WE的人来说。 这代的F FA有种似曾相识 的感觉,也许是前几代 FFA就已经改头换面的缘 故,无论是控球、传球还是射门都很 烟平。本作各方面做得都很完善、没 有什么突出的现在,就员与跳之间的动 传题于点粉化、简糖化、传中球的进球 模密相对很低 防守队员总会比进攻队 **局抢先一步。这让中路配台插入屋得更** 重要,总的来说还算不错。

幻灯片、甚至还有一连线就马上新掉的 情况、服务器是 个问题,程序优化方

面也是 个问题。同样问题还有发生在

录像模式(NINJA CAMRA)上,无论你

上传多少段景像、服务器只认你最近上

# 10月6日

# 电锯惊魂



**IIIKONAN** 

又是一个电影改编的游 22. 玩法属于传统动作 AVG. 本作是用席幻引 益3家制作的, 画面总得 来说不过不失。操作方面玩过、寂静 岭)的玩家会发现有相似的地方。游 戏很贯视解谜的部分, 游戏中设 计的每个谜题据据不错 解谜的过 程也很刺激,看得出来制作组很用 心。忽得说来是少数电影改编游戏 比较成功的一作。

的游戏版并不像这两年

电影的狗尾作品那样让 人类望 游戏的流程并 不长,但谜题设计得相当有趣 整 个流程完全按照电影的路数来。血 腿场面不可避免 游戏中的紧张气 场保持得不错, 完整体验下来相当 紧张。游戏的不足之处就是谜题多 而置复 这也是没办法的事,毕竟 玩家也不能过度勞神。 By 能量块

不得不说(电银信选)



候一定受过虚符、游戏中 的各种机关陷阱都非常 "缺键 ,一不留料就会 就得很无语。几个解谜的心路双很有 意思,后期难度提升后很考验玩家的 智商,尤其是限定时间内连解数个证 题的场合, 还是有 定难度的。游戏整 体气氛营造得不错、虽然血腥压抑但不

像SH系列那样思 >, 抛去电影图察还是

一款不错的动作解谜游戏。

去追求欧版与美版了。

结果就是,很多关卡的玩家 D前面都有 录像的标识, 但实际上很多时候该关的 这个录像根本不存在、当玩家下载后 现看时发现是另一关卡或另 难度的录 像、原因就是当初录像的那个玩家在随 后义录了别的 使原先有录像的关卡被 覆盖了。等于就是说,"你所以准的录 像并不一定就是是你想要的录像"。另 外、关于本作的血腥度一事,NG系列向 来是追求美版的玩家多, 因为版本差 异很明显、本作在这点上其实已经可有 可无了,因为反正全是"日愿香炉生紫 烟",即使欧版与美版确实可以断首, 但也一样看不清。所以玩嫁大可不必非

10月13日 神秘海域2



本作很大 部分點力來自

于它的剧情叙述形式,在 系奏的节奏中穿插着很多 轻松的桥段。人物的情感 刻風非常细膩,同时不得不说 画面 十分PS3目前为L的最强画面就是它 了。解述和探索算是系统传统了。值 得一提的是 隐藏要素也很丰富、服 陵, 武器, 花架全部都有。非说敏点 的话 那就是操作感应该再细腻点 就好了

难以言表的超大作。即

便是在最薄弱的解谜环 节相对也有了不少程度 的強化。不过这款游戏 毕竟还是强调体验近似电影过程的 作品 玩家只要手上以大相对过关。 基本上不会调到卡亮的地方。夺宝奇 兵式即僧从开至风带给玩家一场酣畅 冰冻的刺激体验 即便是贵推制的 研察在这款游戏而前细会被本作的 伏希程度折服。 By 能量块



顶级水漆 背景描绘只能 有 极漂亮" 东形容、人 物建模和各种光影特效都 无可挨别。场景的设计 看就是经过了 精心打磨 智险与战斗都有着身苗其境 的体场感。射击部分虽然比不上一些专 业的TPS作品,但结合丰富的动作要素 爽快感相当高。游戏播鉴了太多同类游 戏的点子 仓,称方面欠缺一些。没有解 进要索总觉得是个缺憾。 By 翅膀



它是冷饭也好,有诚意也罢,总之它是 跨了。不过单以追加的内容来看,新人 物、新情节、新道具 新DLC,内容着 实不算少、最起码也算是对得起"完全 版"的性质了。且别的不说, 自公布后 就 直没下过AMAZON。P的前一名,也 可见·斑了。

# 近期热门游戏快速评测

《思者龙剑传Sigma2》〔7分〕、本游 戏也算是最近的话题之作,对于心急的 玩家基本在偷跑的那几天就已经拿到游 戏了。本作作为XBOX360版的移植作品 来说、大体上算过得去、诸如画面、新 增人物和关卡、选关挑战模式等都是不

错的设定。但问题 也比较突出, 尤其 集中在网络对战这 模式上, 要想找 到能够流畅组队的 人来玩士 关可并

不容易, 很多网络



个, 之后再传的就 自动覆盖上一个, 自 最要命的是被覆盖的 关末的录像标识不由 失。这种设定造成的

传的一个。也就是说

每个人只能最多上传

# 10月1日

# 闪电十一人2



ELEVEL 5 ■角色扮演 ■日版 ■卡带



首先、BS一下双版本的 设定。因为两个版本的最 大区是基本也就是主题曲 和隐游技队 (油部? 了

其次, BS-下所谓的 "1500人" 谁 有工夫去招那么多人啊 除去以上 病点,本作就堪称完美了 肌膏一如 既往的組熱血!系统方面相较前作也 做了许多细节方面的改进, 难度稍有 上升, 前作替场过的球队和人物也能 再次交手。绝赞 By 北斗



这个系列明显"学坏了"。 居然分成两个版本发物。在 这两种版本中, 图意守将 面对不同的拯救球队 烈 焰版中赞场的是日耳队、暴雪版登场

的则是冰晶队, 两版本各自收录包括 福力必杀拉与丰富条色在内的原创内 容。游戏中收量超过1500名登场角 色,包括女生或前作登场角色都可以 成为伙伴。联机对战部分也进一步强 化,最多可支持4人对战。 By 小浦



LEVE\_5出品必属精品,这句 话在(闪电2)上再次得到 了认证, 登场人物超过1500 人。动窗中所没有的属性相

克系统 上一作中的神之弘"世宇子"甚 至都可能成为你的队友 简单的全程触笔 操作, 附玩的要素简直数不胜数 中田美 寿县至也出现在游戏中 首然涨足条件之 后也可以让他成为你的队友。每一章都会 穿描动面片段 并且剧情中不时还会有声 忧的精影演出。 By 群葉汁

# 10月8日

# 蓝龙 异界的巨兽



■助作角色扮演 ■日版 ■ + 帯

估计品简作把资多原本物 有大期待的玩家们都雷出 了 3 理阴影, 这次的新作 比較多人同強、首发销量 也甚是惨淡 然而——本作的实际衰 册还是很不错的。作为一款ARPG,本 作其实比较强调多人联机系统、主线 **宜程自己玩没有问题**,但对付那些异 得的巨兽1]如果没有真人伙伴,就会 很够了。推荐给喜欢联机ARPG的朋



友们 不会让你失望的。

相比NDS的前作 这次的 游戏终于对得起"蓝龙" 这个名字了。首先西面回 扫3D CG的数量也比较 多 视觉效果还算令人满意。音乐方面

和360赦役法比,但比一般游戏略强。排 作采用按键和触笔双模式 玩家可以 自行选择。联机时、除了战斗、还可 **心交换各种道具装备等等。本作基本** 可以算是蓝龙的锁作、然而蒙机的表 现依然和家用机相去甚远。 By 小律



去吐槽发挥到冰璃尽致, 所办,虽然是一部ARPG要素的游戏。

## 鸟山明的人设无疑是本作最 抢眼的光芒 没有之一! 大师在本作中依然将无面

By 北外

人物的台词却很有着头,不是所有的人 物,而是鸟山明机器人唯 流错,大师 的分身就出现在游戏中 并且可以由玩家 操纵使用, 武器是四格漫画, 对白让你乐 到不行 而游戏的其他精彩要看则完全被 **宝麗在太师的光芒之下**。

# 10月8日

# 真·女神转生 奇幻之旅



■角色扮演 ■日版 ■卡带

看来会子一马还是老老实 实的傲怪物设定的好,这 回他搞的"王八蓝子"入

物发型差点让我错过了一 款优秀的女神转生。本作系统简洁明 了,非常容易就能上手, 先论是怪物 数量、剧情还是对话的丰富程度都明 显增强 游戏流程也极有诚意的超过 了四十多个, 时。战斗服系统可以通 过更换插件来获取不同能力,女神饭 们必玩的佳作



备以近未来风格为基础的 世界观、以及系列传承下 来的独特设定。本次登场 恶魔总数超过300种 是系列之最,其 中包括冰霜杰克等许多系列玩家熟悉 的 日恶魔、以及本作全新登场的新恶 魔。所有恶魔都是由知名的墨京金子一 马担任设定。玩家同样可以通过说服的 方式让恶魔加入成为伙伴, 或是通过合 体系统杀创造出新的恶魔。 By /b/市

真女神系列在NDS上的第一



加工统作 恶魔的数量种 类达到了赛列最多的300以 上,另外 成为伙伴的恶魔 与其他未穿合体的影列观查依然存在,所 有恶魔均出自有着恶魔巅峰之称的金子一 马之手 增加的恶魔数量及合体要素-定会让有收集狂的玩家兴趣大地 除此之 外 本作中的任务分支也多到不行 游戏 的耐玩度可以用"很"字来表示 剧情和 分支武项也让人出乎意料。 By 選媒汁

# 10月1日

# GT赛车



■喪车游戏 ■日版 ■UMD 余年龄 ■1-4人



是说现在GT系列也成了 "延期延期再延期"的代 名词了吗? 不论是掌机版 的本作还是PS3上的5代。

都拖了N年才发售、原本以为这游戏 長行寬太監排了 游戏赛质还是非 常之高的, 能够在常机上看到如此细 版的画面和丰辆建模。再加上秒间60 帧的超流畅感、大量名车的加盟、都 让人大呼过瘾 比较可惜的是掌机败 By 北斗 没有了职业生涯模式。



看到这款游戏恐怕很多玩 家首先都会抱怨 怎么让 我们等这么久啊 的确, 这个游戏是和PSP1000型 同时公布的。结果却差不多和PSP GO 不过将近5年的等待他也

同期发售 换来了不错的回报 那就是现在我1] 所能計劃的黨机上的頂架賽车作品 本作收录超过800辆赛车及35条赛道。 支持4人联机 并必每种60fps的流畅速 度运行。证何、谁人能及? By小油



作为GT系列的作品,画面 的精英度歷游戏追求的第一 養素, 虽然是掌机级 但是 绝对华丽的高面效果绝对不

输给家用机、行驶时颤动的车身、车体 表面的反光效果,再加上比赛结束以后 同於的柔葉动所,都让人将这部游戏爱 不預手、游戏中出现的赛车数量高达800 左右 光影收集这一点也大大增加了玩家 的乐趣。不过当然也有遗憾的部分, 掌机 版并没有加入什么新賽道。 By 蔬菜汁

# 国外游戏媒体的游戏评测!

IGN对《勇者30》的评价、8.8/10分): 作为一款通过当年8位机点阵画面来模拟 出的RPG游戏,不得不说本作在创筑上的 杰出,而目最终的素质也值得称值。如果 推进主线发展的各个小故事之间的连贯能 够更加流畅自然、菜单方面设计得再贴切 一些就更好了。对于这样 款以包意取胜 的游戏来说, 去评论其故意模仿出来的8 位机画面并没有太大意义。如果你是戴着 耳机来玩这款游戏的话,就会充分体验到 其音乐方面的优秀。各个音效制作的也不 错。虽然没有加入任何真人语音,不过对 本作来说并不需要这些。最开始的三个模

式 英雄模式让人惊叹 公主模式虽然有 據可惜流程短了一点、其实模式很简单。 廢 王 梅式就比较变态了。整体来讲, 英 雄模式仍旧是其中的主体和最出彩的部 分。你至少需要挑战120个小任务,而 且在此之后还有更多的隐藏要常等待发 据。只要打通之后可以随时选择以往的 关卡挑战更高的难度,不过只要明白了玩 去,即使是高难度也不会让你有大麻烦。 IGN对《绿野仙醇》的评价:8.0/10分 ), 这是 款以慕名童话题材(绿野仏除)为 原型制作的游戏、整个流程之中充满了欢 乐 不论是各个角色、世界现还是其他种

种,都乐趣十足。游戏在画面表现方面虽 然不能说是DS游戏中特别出色的,但是其 在自己独有风格的普造上还是成功的、给 人感觉不错。音乐方面没有特别让人印象 深刻的、但是整体的效果却不错、韵味十 足。本作的剧情并没有什么新奇之处,但 是对于看过原作的玩家来说会感到亲切。 系统方面也有不少独具匠心之处。通过下 屏的圆球滚动来控制主角行进的方式比较 有意思 只是刚开始时不易上手, 玩久了 又会觉得累 伙伴们冬具特色、如何合 理安排好各自的操作是取胜的关键。不过 没有太多需要深入研究的要素。如果你是 第 次接触RPG的话,对于本作你可能得 步上统长的时间来熟悉,不讨对于多研察

来说没有多大的难度。 IGN对《星球大战 克隆战争DS 共和国英

植》的评价(6.5/10分):人物造型等要 紊都沿用了电影原质的那一窘, 当然, 对 FDS的机能而言你不能要求的太多。对于 原作剧情的交代主要通过动鱼特写和旁白 的形式简要概括了。尽管对于关卡环境的 刻画还算不错,但是游戏的镜头视角明显 有问题、拉得太远、经常看不清楚都有啥 。音乐和音效的表现还是不错。游戏的操 作方式和系统太1.1枯燥无聊, 玩久了就会 觉得相当之无趣, 联机模式的表现到比预 想中的要好 些。近两年星球大战题材的 游戏出了德多、但是很少有优秀的作品。 这次的DS版共和国英雄比较让人失望。

十一年前世事最后的家用主机DREAMCAST正式发 ※。然而、十一年后的今天、世寨已经不打算为了DS 的诞生而庆祝。世嘉海外分社副总裁Mike Hayes告诉媒 体, 世事官方不会有任何正式的庆祝活动, "因为现在 的世裏已经由当年的硬件厂商转型为了软件厂有。所 以關下应该把精力更多效集中在正在参与市场竞争的 观役主机身上。

听上去侧也在理,只是对于那些着疑世事的铁符 们来说,不知该作何感想。

# "梦工场",世嘉的最后一战

1954年SEGA在日本成立,创办人是一位叫戴维 罗集 (David Roseri) 的美国人。建立SEGA前,他的公 司名称叫 "Service Game Company" , 是一家专门制作 保持性的公司 1000年 该公司的外部会不包否美国 流行,而且深受驻日美军的欢迎。戴维明自要有较佳 的游戏性及技术才能于市场胜出,所以在1985年制造 出新款的弹珠台,并且购买了东京真动点唱机及制造 投币机的机器以开设它的工厂。接着公司就开始在其推 出的机械打上 "SEGA" 的标志——即 "Service Garnes" 的描写。

对于众多玩家而言。了解和知道世惠是因为其深 衡机上众多硬派而杰出的游戏,因此在其投入家用注 机大战后虽然屡战屡败,却一直有数量众多的死忠们 "展政展战、永不言政"的顽强精神是世嘉景 曼玩家们所称道的地方,然而对于世嘉这么一家硬件 厂商而言、得在现实的问题就是,多次战败后责金方 着的匿乏已经不是单纯的战斗精神所能弥补得了。于 县。DC推出之时许多人都已经意识到。这有可能是世 **秦最后一次集试了,不成功便成仁** 

DC, 全称Dreamcast, 是梦 (Dream) 与传播 (Bros deast) 的合成词,意思是将梦传播给玩家。由于英螺 旋形的标志,在中国也被玩家们戏称为"蚊香"。这 合有着美好名款的主机。在一开始就背负上了沉重的 使命, 而结局, 都是如此的苍凉。

# 马失前蹄, 出师未捷身先死

由于主机设计的缺陷和软件厂商支持不得力。世 德纳SS在32位机时代与PS的竞争中吃了大亏。在开发 下一代主机时,当时世寡的社长中山隼维决定外聘IBM 的高级工程师在美国成立了一个单独的开发组,而日 本方面由佐藤秀树率领面队也在同时进行主机

SH & 128 B T R SC CP 200 MHz **地算速度 360MIPS** 本体内置16MB,但存9MB,库存2MB Power VR2 DC 300 5 PLOYGUN/E 列象云笛 YAMAHA XG3D SOUND CHIP (64BADPCM/PCM音源环间立体距

14G FLOPS 4000 为何数 1677万7216色 Microsoft W NDOWS CE 2 0 GD-ROM, 容量约1GB 最大倍速12 V fd 13 00 \* 飨输出 A. SM F VGA 1 1 1 59 of C

间,曾经有多个开发代号流出,我们熟悉的就包括 妖刀"和"黑带"。1897年7月,世高高层决定采用日 本能的方案、并定名为Dreamcest。

应该说,BC刚推出的时候其硬件机能在当时还是 的主机相比时所得出的结论,而这个硬件方面的优势

# "SEGA的转变.对我这样的饭斯 来说,无异于背叛和心灵的践踏

## 发言者A 21岁, 日本专业学校的学生

SEGA决定体产DC\* 当我第一次听到这个消息的时候。大 月24日,当时的第一反映就是"这不是真的"、"这是绝对不可 这样的想法充斥大脑。但直觉也告诉自己,这绝非空穴来风, 堂生了——因为面对这样的传官、SEGA仍然保持沉默。直到· 31日, 一切都真相大白了, SEGA的声明就像晴天霹雳, "所有的 事实, DC结束了, SEGA的时代落幕了。

SEGA恢是什么? SEGA饭又是谁? 他们都是游戏物。又不是游戏 SEGA为骄傲,拥有崇高自尊心的一群人。

SEGA的这次方针转变,对像我这样的SEGA饭来说,无异于背叛,无异于心; 上的践雕、我很困惑,SEGA到底是属于谁的?这个问题虽然很久以前就有答案-"SEGA具属于热量能的SEGA版的" 但是我想我誊了。正确的结论是 是属于股东们的,而不是玩家。!

更让人不敢相信的是,SEGA在宣布DC停产的同时,居然还表态要为GBA开发 辦法」没有推销吧?SEGA最然去为任天堂的掌机开发游戏。这是怎么回事?SEG例 什么时候和任天堂搅到一起了! ?

后来我才知道,早在半年多以前,大约宏华秋天,SEGA被已经和任天堂达成 协议,并开始了GBA游戏开发。原来SEGA一直在欺骗我们,欺骗我们的感情!

即使是在PS2的强力压制下,我们依然没有退缩半步,依然坚定支持着SEGA。即 權DC的新游戏越来越匮乏。即使SEGA的经营业绩每况愈下,我们依然坚信SEGA 有重複複數的一天。學信SEGA会打出一个海亮的反击战。我們不只一次发自內心 的吶喊"加油」SEGA!",不只一次的吶喊:

记得当时经常梦到,SEGA用DC将家尼的主机彻底击败。赢得主机大战的赶 利。让我们SEGA饭杨眉吐气,那胜利的欢笑,那发自内心的喜悦……但是,这个 步,永远也只能是个梦了…



S2、NGC和XBOX这些真正的同世代对手问世后,却 了最大的劣势。如今微软的360虽然领先其他对手 -年護出,但整体性能却并没有明显逐色,而当时的 世嘉,却没有这个本事。

对于这种情况, 世嘉银导层自己也很明白, 所以 其策略就是利用对手主机尚未发售的这一年的时间至 尽可能多的抢占市场份额,可惜,DC再一次失败了。尽 管1999年世嘉了推广DC而大把大把的挥洒银子(光MTV 广告贵族花了50万美元],他们形区选了一个专家花了50万美元],他们形区选了一个专家花了50万美元],他们形区选了一个专家的日子在美国发售。1999年9月9日(日版是1998年11) 27日),价格方面也是当年SS的199、99美元。软件的各 也是相当的强大,街机移植作品有。《世嘉拉力2》 《VR战士3》、《死亡之墨2》,本社原创作品有 克大蜀睑》、《莎木》:第三方的软件作品有: CAPOQM的《生化危机·代号维罗尼卡》、《能量字 石》,NAMCO的《灵珠能力》等等。

当时DC的借势可谓一片太好。DC在发售之前就已 經拿到了50万台的订单,然而世来的生产合作伙伴NEC 却碰上了严重的生产问题。由示图形态片的生产速度 。跟不上,DC在日本的首批出货只有1.6万台。这也直接 导致了OC在日本的首用总销量只有90万台。未能达到 当初预计的ICO万台、欧美方面虽然人气很高、却迟迟 买不到主机,严重打击了玩家们的热情

# 法宝尽出,终究难逃败亡宿命

与任天堂一样、世嘉既是硬件商,"也是非常有名 的软件商,不过当年世嘉绪人印象最深的还是其衡机 上的那些作品,这些作品以高难度、硬颜而着称。质 量虽然很高,但在同时也给许多玩家心里留下了世嘉 作品等于街机游戏的错误认识。当年街机受到巨大冲 击的时候,世嘉也意识到了问题究竟是出在哪个环节 所以在DC上,世黨所做的最大的努力就是改变自身的 形象、力图以和蔡可亲的颜貌出现、从而吸引更多的

然而这一竟不是一天两天就能 做到的事情、白本玩家出了名的顽 國√况且世滅当时也已是软件匮 祭起了街机移植的大旗——虽然这 种做法在MD时代、甚至是SS时代都 颇为有效,但到了二十世纪末已经 收效甚微了,这甚至使得玩家对它 又一次的失去了信心。DC在日本的 销量透透到了史上最大的清铁卢 甚至一度跌至冰点,不过在美国市 场上,世界的转变还算成功,攥美 国媒体调查,居然有高达20%的女性玩家接受"流

这不得不说是一个普迹 硬件方面明显落后于对手——索尼只需先借PS2装备 之前的性能宣传就足以牢牢的拖住DC前进的步伐,软件 方面虽然初期有着本社及几家有良好合作关系的日本厂 商的支持,但是99年同时也是PS在软件上极为辉煌的一 年。虽然早已迟暮,然而FF9和DQ7这两大顶级杀手锏99

年署假登陣PS,就足以给世嘉的DC致命一击! 硬件和软件都无法扭转形势,世嘉又打起了网络 把DC的命运压在了网络上。可是网络计划根本接 被不了DC,网络计划的确是一个美妙的前景,但是需 - 定的时间,初期的巨大投资更不是短期内能够收 得回来,更何况,后来终于发售的PS2和XBOX的网络 功能同样不羈,甚至有后来居上的趋势。

2000年, 随着PS2的上市, DC在日本和美国全面流 道。2001年3月,世書官布DC傳产、并彻底提出主机市场。

# 涅槃, 知再也难以重生

DC败了, 世事终于含恨遂出硬件领域——大川功救 常了它, 粉木精散不了它, 死患的铁杆们也救不了它。

能像一个悲剧英雄、世喜无奈的放弃了角恶参师

"我们要做世界上最大的软件厂商"— 的战场。 这是世裏当年在退出硬件领域时最后的豪富社语 以此自勉也好、又或是安慰玩家也好。这句话在当 时给了失望的支持者们、也给了世嘉自己一个新的

然而,如今又是十年过去了,世事并没有实现 **自己当初的愿望,甚至在早先几年甚至面临极为着** 迪的困境,好在随着《龙如》等一批金新红旗大作 的出现,以及名或这些新的强力制作人的崛起, 世裏 已经开始逐步走出围境。去年借着奥运会的风头甚 至大捞了一笔。如今的世喜,虽然高"世界第一 这个目标依然遥远,至少在经济危机的大背景下不 算太难过。

饭、终归是要一口一口的吃。第,也终归是要一 步一步的走。

时光流逝,曾经的"梦工场"留给我们的只剩下 **巴缇开始有些模糊的美好回忆,夹杂着淡淡的苦涩** 仿佛只需摇上一摆便会融化在时间的长河里。 道以此, 祝世寨一路走好。

# DC周边一览 Dreamcast。伴随SEGA饭身边最好的伙伴们

每部曾经存在过的主机 不管它是成功或是失败 都会留下一些值得纪念的东西 件随在主机身边 测边首当其中, 主要你玩过这台主机 那你就 定接触过它们 随着接触的加深 周边 的认知范围也会越来越广。想当初拥有DC的SEGA饭们 哪一个没有数量众多的周边略材 无论大的小的 胖的瘦的 它们都能经是我们最好的伙伴

# VMS记忆体

自带液晶屏幕的记忆卡 拥有200格、128KB 的存储空 间, 在游戏时有显示辅助画面 的机能 不依靠主机单体也能 进行记忆存档的管理 两台连 接起来能进行资料拷贝、还能 进行专用游戏的对战。



插在手柄的扩展槽上 为游戏提供需动 传感的体验。因 为DC与柄本身不具备震动功能 这个聚 动包还是很有必要的 只对应 部分游戏 动包内藏回转式管动发生器 能提供丰富多彩的管 动效果。 这个震动包价格并不贵 相信每个DC玩家 都至少有一款吧

为DC附加电话功能的参 与附属专用软件共用。可 以通过网络实现与好友视频聊 可以传送最大25秒的助画 和声音。本体还拥有31万像素 的摄像头 能描提静止画而保存



湖有800格 512KB 存储空 按照200格x4为单位划分空 时 实现了PDA四倍的容量。但这 块记忆卡只拥有存储功能 不具 备VMS的其他性能 因此有一部分 软件不对应此记忆卡。但对于经常玩各类游戏的/ 大粉丝来说 实用价值还是密高的。

## VGA:

提升DC 血血输出效果的设备 可 将分辨率提升至640x480 在当时这是 非常高的分辨率水准 只对应一部分 软件 盒上设有频道切换开关 能在 游戏和电视信号之间脑囊切换。当初 这款VGA盒受到了很多电脑用户的青 牒 避免了与家人抢电视的麻烦.

# DC卡拉OI

接在主机下部 为DC增加在线长拉 OK功能的装置。通过网络可随时下载 16000首以上的最新歌曲 实 现与SEGA营业用卡拉OK 机同等的视听享受。设备 附送一支DC专用的麦克风 暴几个好友 起欢唱其乐无穷。

采用 个方向摇杆 六个 功能键位的传统设计 专为格 4.游戏迷准备的器材。玩 格斗游戏是最合适的洗 择,但缺少 部分标准 手柄的功能 因此只有对应的软 件才能使用这个摇杆

# 世嘉经典游戏TOP25

# --最受欧美玩家欢迎的DREAMCAST游戏排行榜

就主机销量和最后的战绩而言。DC或许是比较失败的例子 然而对于 台游 对机块身的他值而言。DC在许好采取是知思。这带来让多华快阳还的时年记。在 DC均均。 年的寿命,但至了人是一个十三的优秀的变。如今回过关来,你会发 现。在这些给奥州岛中,竟然有如此多种东巴约度,尽管我们总是写像以多方人 的现代来沿穿成对作,然而它靠紧的主机真正重要状态的还是收集,那么。在 欧美女旗中一种精彩的DC游戏又是眼华地心?

# かつつち 死亡之屋2

Standards and the standards of the stand

# N/6 34 銀円最初2

' r.

# Nの 20 東脑散析

NO 24 差数機関

1111

Ž.

# NO 19 孤胆枪手2

I WALLEN HOME TO A STATE OF THE STATE OF THE

NO 29 美国职権大联盟2K系列

A Park Mark

NO 18 梦幻之星在线 VER 2



----

## NO 22 凯恩的遗产 为碘使素



# NO 17 IF #2

----



## N 「 すき 人 箇 鱼



Part Constitute Constitute Constitute

# NO 1 死亡打案》



.....

# NO 15 性化角病 化写维罗萨斯



Sugar Al-Larence

# NO In 大字频道:



# NO 14 格兰辛亚の



· .

# がつり9 拝足で表滑板で

a a



# NO 02 永恒的阿卡迪亚



# 人の一つ能工業を



# N207 國國火箭豐















# 落日的景色,为什么如此美丽——当年SEGA人面对现实的对谈记录!

当夕阳落下之时,我们不得不面对没有光明的 黑暗。接到这份撤退的声明,比任何人都深爱着 SEGA的"SEGAA"是怎样的心情,他们又将做何打 第1下面我们就来听听他们发自灵魂的咆哮 [以下 ABC的"SEGA用"!

- ——好了, SEGA这次完全退出家用硬件业务, 想必 各位的心情一定很不是滋味吧?
- A 非常遗憾啊,我是那么给DC加由鼓劲
- B 遗憾。除了这以外我找不出别的词了。
- C 没有办法、只有接受这无情的现实了
- ——捐致今天的这种结果,各位觉得是什么原因呢? A 这个嘛、应该是市场定位不明确吧。 B 做决策的那些家伙根本就没有搞着赞玩家到底事效
- 什么 A 啊啊, 没错。 指着B 就像这样的游戏宅, 喜好
- 每天都在变化,能夠着才怪呢
- 你说什么?你才是应该反省自己的英明决策呢——铜,那个,不要突然就吵起来吧。
- A 回套刚才的话题。总之就是SEGA没有抓紧玩家不 断变化的口味和喜好。很多人对SEGA主机和软件抱 有强烈的偏见 就是这么回事。

- B DC撤退声明公开后 业内发表了不少关于DC的评论,一致的口风可邻是你这样的家伙才是情况变糟的 主国眼。
- A 你才是 上回还说了正是玩家的口味导致了SEGA
- 的衰落,怎么态度 下变得这么快呢? B 我只是讨厌那些只会绒上谈兵的家伙。
- 一一好了好了,C同恋也是看着SEGA一路过来的吧。 那么你认为是什么原因呢?
- C 这个啊。 磁燃木想承认这个失败,但说是原因的 站是有限多的,现在想起来,我们是输给了源体 比如 (FAMI强),这就是多些决定的,重负最后也没能 反抗这个命运、实在是很不幸。 他的意思是媒体 直对SFGA的根盖不够形限,不够正面,以至于玩家 对SFGA的物体的最不管!
- 8 我觉得这勇于反抗的精神还是很好的 C 寡啦, 总之 切都结束了, 把那份凛然上气留在心 里吧。
- 那么,各位觉得SEGA从今往后再会怎样呢? A 这还用问'多平台全面开花、向着最强的软件开发 商重获新生、我们将成为其他软件高最大的舰胁 B 附才还持着批复的恋度在反省,现在又靠出于勃声



√大, I 劝曾捐资给美国福利事业,临终新又把个人财产 槽缴给了SEGA. 他原度着公司,更深要雕这个世界。 善最最强,你到底有没有想过,以前我们是第一方便午 商, 开发软件方面我们是独一无一的存在,今后没有 了硬件做靠…, 要与某他吹偷审字等免中了呢。

A SEGA的软件实力绝对不会输的

- B %企个人、刚才还说DCG的软件方针有问题,这可 想你自己说的。没错,SEGA的软件开发来刀的确不 是蓝的、观维家生于的一点的维却不多。就连 NAMCO那样耽爱的公司都在为这个问题发整眼。 A 別,把我们和NADVEQ即增驱相提并论,SEGA是不 同的
- B 我说错了吗?静下来想想吧。 点额没错: SEGA、 已经不再那么特别了。

GAME SOFTWARE 09.20 特別策划 29

# 赌上SEGA命运的一次总决算!

"SECA,就要倒下去了吗?" — 位受伤的式 土物强支撑着身体站在战场上,伴随着这样一明朝吴 冲击力的宣传广告,1989年5月21日,SECA接于正式 发表了传言已名的新亚游戏机—— Dremroum,当时逐步 不知道,这考查节COA京用影景的影響。

不知道,这将是SEGA家用机最后的绝理。 SS土星时代、SEGA曾经凭借《VR战士》、《



面也會一學商先子其他用處例物。并是核了所做「 SEGA版」的核心玩意對。但是好景不长,SEGA因为 过于核心向的市及黃路和故特阵等。而忽视了一般用 戶朝的獨求,以至于被索思的門線yatallor抓住了良机, 出號唐樂了市场而遭到機改。



# 大川功

世界迷们都非常熟悉和尊敬的人、 1984年从美國ンラマウント 収购世 悪井一直致力于公司发展。在世幕 兼田難的时期,将自己高达850亿 的私人語产素数据出



# 中川隼雄

1979年成为世事社长,绝对的元老级人物。然而由于世惠在家用机领域的腾战骤败以及97年合并失败的风波,中山隼雄终于在98年退下总载之位,由入交昭一郎接替。



# 人交昭一郎

入交上台正值SS新败、DC尚在研 发的困难阶段、此后又由于2000年 DC销量不住使世幕連续三年出现 财政赤字,于当年年康難然演任。是 一个生不達时的悲剧英雄。



# 汤川专务

添川专务和三四部是世惠行镇史上最 传奇也是最成功的两位广告人物。以 亲和力着称的汤川专务所代富的 DC广告系列更在当年核评遗为自 本杨成功的十大广告本作。

在其种情况下、SEGA積立了「玩家与玩家之间至 动」的开发温念。 塊立了温立豆剪同架设斯型游戏平 条件的东京市。在当时,整括由来走的检查排放平 建还不像现在这么成熟。 网络游戏还处在一个过渡期, 但由于SEGA高层的短刻景向。 新主机还是次定把调制 能调整作为条件等是

不仅仅是单机排放,而是表现了人与人之间运 证的协助效机,这在当时可划划时代的设计。最 然生产建度因此等下"债务"。 使重转还是成功实现 了量产,完成品的名称取自"dream (梦想)"等 "bootoest"(广泛传播)"之意、发展半年后约1月 27日,这部本高传播960人全步的新士机正式投入方 市场。它零托了全体SEGA人工最后的希望。

## DC的设计思想

OCNOUS所7日立方支約ISC及積約の4、夏然 市部末基準化、由日可以常10年位制約を建築 力、加上VEC开发的Fower VR2 OC部産处理芯片、让 DC可以参与建築300万个以上的多功度、这比較付最 新的的資金数化の3.3時性配至運動、而互業界可的 新型用套接線状。今其長春了活躍が往上的約30CG 表現利能、単数原件性能上、DC并不比高末約FSZ差 変少、介別方面甚至更更減一量。

股合植物的性能(当秋港車)、SEOA区为DC度 各了独特的大容量存得媒介、这就是图末被很多人称 为推维的的一ADM、GDM 「Gar Dar 的情体。它 有超级以在U-ROM还原信约108的存储容量。这次 它能域的张型的提供了更广播的大空间。不过。 車后有人发现,这实际上只是一种高速度的CD-ROM 而已,最多只能算是传统DO-ROM 例如的或表面水,对比 "该址 1038章是500—ROM 例如

DC主机上设有4个手柄接槽。可以同时接4个手柄 直接研入人同末的跨级、达与DC 多人风茶 的理念 该银行。另外还设有两个作果指槽。可同时接续两 用边外级、不过对C来记者能够的还是它给手柄。不 仅会弃了MD、SS时代传统的5键位传统式手柄,还则是 一根的把记忆卡插槽设在了手柄上。作为여像装置的

PDA錄了作为携帶记忆卡使 用外、網在手柄上游戏时。 PDA上的液量屏还会完成 助型示家室(比如《生化 危机》整示心电图》。 这 种符德、显示与手柄一体 化的设计,在很多DC游戏 中搁到了独特表现。

DC因为采用了微软的 WINDOWS CE 2.0操作系 统,所以在软件开发上与PC游

號,所以在软件开发上与PC游戏有限多相似的地方。 这使研究研究特性变换保持易,DC上周用的测度看过 使用了美观证的改良效率,网络操作也具有了和C相 证的性能。这些特点都然OCT互保海效运营创造了充好 不致。写它A与微软在当时的合作可谓意义深远。微软 标准相值为RODS与RODSALIVE、可以说就是这一思想的 继承者,微软的确是沾了SEGA光的。

# 丰富多彩的作品群

虽然将了在当时出来基本的机能和国际的论法,但它发去初期的状况绝对算不上是一载风温的。 因为 Power Witsly,最不足,在首束宽身一个主席。 战中它国际严重的政府回原,便多别给约克来灭 到主机。等为上来和政治的发现性《原思专列的 证例,但他属拉力2》等作相继延期,使省支约2025 年内只有区区战劳攻引先东南战界,DC不将不高对 的旅游体不足的衰竭。

但即使这样的困境中,DC还是达成了首发一个月-40万台的解查。在05年和05年交汇的这个冬季 日本 全国5个城市组经分于五百年代(5岁末)的发表会 母场都票集了数万名玩家前来,人气之高令人惊艳,第 二年《一章 梯筑党》发着后,相关宣传活动也一直在 持续进行槽

到了1999年, DC的软件阵容有了明显改善。 KONAMI, TAITO等第三方相继推出了自己的作品 CAPCOM甚至还打出了"助SEGA一看之力"的旗号。同一 年3月举行的东京游戏展上(当时TGS还是一年前届)。 DC的展台上布满了大量第一方和第三方的优秀作品。 像NAMCO的《灵魂能力》、BANDAI的《机动战士高 次外传》都是当时最繙眼的明显,这些充分发挥DC性 能的游戏给玩家们带来了相当大的冲击力。此外,为 对抗紫尼的新主机Playstation2、SEGA采取了一系列对 应措施。同年6月,DC主机的价格下调到了19900日元。 一部分软件以限定期间1990日元的低价销售,力图迅 速扩大市场普及量、到了下半年,自公布之初就饱受 期待的大作《魔剑X》、《D之食卓2》、《莎木一章 横须贺》相继发售,加上随后跟上的《电脑战机》 《太空朝道5》,看实掀起了不小的大作热潮。1999 每,可以说是DC生命中最辉煌的一段日子。

# 推动亚界网络花的通信机能

DC最大的特征就是它的网络通信机能,这是当时还较为闭塞的网络环境中,SEGA做出的一次引领时代。 的挑战。

DCS网络监督解决下房大应用规理 —是胜戏机 选择用编的方式。SGA为玩家免费提供了DC号用网 结连接着量,使主机与互联网之间的简同阵场现象。 二是付费力式。DC基用了空门的虚拟货币完建合费用 次第,每五了信用卡特特的不便。在这之后。SGG的 核批选报路。随着FGG是一个的运营点功,大批摄风 基均而至等等接接到。

經剩甜头的SEGA自然不 被扩大的主要。 化了DC的在幾溫重一對 化了DC的在幾溫電。当對 SEGA存在一个應大的构稳。 计划运用DC的互联网移企工 深的玩家號接在一起,无论是他 不巨大的玩家號。无论是他 本、更洲、美洲还是歐洲超級 无障碍相互连接间所。風熱这

个度大的构想器终没有得到

. 实现, 但SEGA为此做出的努力, 也足以称之为业界的免 题。全部DC用户有超过40%通过各种方式连接过网络。 这项惊人的记录可谓前无古人, 期间诞生的众多优秀的两 缩对应软件, 如《梦幻之星 在线》、就是最好的例证。

此外,还有依托DC网络的一些周边设备在这一时 期间世,如摄像头。为DC增加电视功能的电视盒、打



电话用的电话机等 还有能在线更高数曲的卡拉CK机 这些东西都曾经风行一时,另外还有很多计划中的周 垃圾备 如手机连接装置 附加MP排放套至DVD播 放的外设等 但都因为技术上的限制和之后DC的退出 海没到了历史背影中。

## 从辉煌走向衰落的2000年

借前一年與股份勢少,进入2000年的DU鐵結 他着大量遊戏软件 在这其外不至《生化免机 代号 维罗那年》这样的或允件,DC硬件的销售也进入 了一个小海湖。在海外作品分面 EA的 GMCA》。 《94A次》等作业服育了不错销量。ESGA于崇年知立 的行心可开发的POA放作,使推非常态的完成废稅代务 的制度,还给日本还需要,基础程序,或许可以。 第 引人注目的是、SSGA工趣时代的招牌之一《樱花不战》 采列,随着每年稳全公照货售的 八十二里高高不 下。ESGA出来上面的简单作场进到了DC上,直到第 二年《樱花大战》发售以及之后的代代。这股外期从 来找汉直报证

但是,兴旺的我象背后 是大规模的人事变动 从发售前就执掌DC业务的杜长入交昭一部萨去了社长 职务,同年雇从SEGA薛职、原会长大川功兼任社长职 务 这意味着 身为\$TGA母公司CSK研究序总师的大 月1助身伯执章 YSGA伸印,张楷萌技持衛 与此同时 因DCC健康年在前途整卸即员工师名之多。人表的 连集。加上的机业务的不振 进一步加到了平GA经营 生输验化、重松大1功之后果取了 另另改基指能 但或冰一尺非…日之寒 在与第尼PS2竞争中已显另 势的DC 已经无力周太了。

与整体预剪工相反 2000年12月发售的DC款件 《发动之星 存货》取得了由人继续到成为。作为 家用海敦州首都原创MAOPER(发售压缩号行志 家和业界 片交口称赞 包括之后指由的改良版 《wer》在內,全世界有超过3万的放棄与5到 了该数在投游戏中,数不清的变项也证明了该件 带来形势项7和价值。

# 像樱花一样盛开,然后凋零

新世紀保住的2001年初 SESA的电人宣布了一个 最大设定——帕提型出资用内均成务,在1月3日间 行的董事会上 SEGAE工资率的企业机等干印率引展 停止生产 并全面混出客用硬件业务 由原来的形-方接得有效显力第一的软件等。为其信平台开发游戏 软件。当前的56548是 在企業的可能已看招价会上正 沉波方了这一间是 全位序第1时间表10万分含约0-在2000年情情低速,尤其在日本全年只提出了28万分 SEGA产力再发展的企业务的发展。

居库存的200万台DC,将以每台 9800日元的价格损售 售完即止。至 此 曾经被寄予极大期望的"传 播梦想"仅仅度过了不到三年 半的时间 就草苇结束了生命。

在这之后 以"世界第一 软件商"为新目标的SEGA, 凭



電做強制%以下产品外分 表不會發揮的差。PS2 Moor、MGC 这些DC之后 發動的平台上翻接着到BSGA那基色的分影。在这其 中已经成为分公司社长的中档可等一干等起立 的大牌制作人,成为了专业之后SEGA的中级版柱 些天才力查大平台开发的作品均取得了不错倒量。还 为SEGA 翻接假建煤十宣物间。而已经按型设施。

的DC上 依然涌现出了《世曆嘉春》、《索尼克大臣 验2》、《莎木2》这样的传世佳作 似乎昭示着DC 的回光返服。同年3月 庫存计划售出的OC全部 销售完率,剩余的2万台被转移到海外市场

至此DC在日本正式退出历史舞台,同年3 月16日 大, I 功在捐献了850亿日元个人 资产给SEGA居 园积高汗了这个世界, 有人说, DC数像樱花 虽然生命短 但坐开得烟无比灿烂美郛。

# SEGA人的自白, DC停产后的何去何从



-当初DC景场的时候,我正在赞划制作一部电 影。 部SFGA全体员工商身出潮的《仁义之战》。 在公司内引起了不小轰动呢(笑)。作为土星的后 维者, DC被大家客予了非常大的期望, 很多人都 希望早日看到它辉煌的那一天。其实,主机硬件市 场比起一家独大来说。还是多机种竞争来得更兴旺。 不管是硬件的机能、画面表现力, 还是网络通信机 能 只要拥有自己的特色就会受到玩家的欢迎。 -回想起DC刚发售时,给我印象最深的还是一 放料(人而鱼)的软件。当时公司内不少人都抱有 不乐观态度, 直到正式发售后, 这款软件在专卖店 的统计中单周只有2、3万左右的销量、很多人开 始坐不住了, 称这是"把恶趣味当作创意来卖的糖 糕品"。所幸的是。这款软件在接下来的几个月内 表现上传,一直持续着热实,一度达到了30万套 销量,最终统计(人面鱼)共类出了50万套以 上。现在回线起来, 这所调的恶趣味还真是非常 重要的东西呢。 笑:

現在的SEGAL在向軟件商转型、繋们的工作 也比心前単 「エーン、因为不用再考虑对SEGA硬件的支持问题 但相对的、需要考虑更多針对各平

台的对应关系。如微软的Xbox主要着眼子北美市 场, 我们就要开发迎合欧美玩家的作品, 任天堂的 NGC面向的用户群年龄层相对低一些、我们就要 将适合这部分年龄的游戏制作到上面,针对不同的 平台开发相应的作品、这是我们以前没有经历过 的。此外, SEGA以前不擅长的游戏类型, 比如 RPG, 我们就必须努力强化它, 一增强RPG游戏的 开发实力,这是向单一软件商转型必须要做的事情。 --加入SEGA已经10年了 SEGA比起当初已经 变化了很多, 我亲身见证了这一切, 真是由衷的高 兴。话虽如此, SEGA今后将走向何方呢? 不管怎 么说,开发实力是一家公司最得力的武器,加上网 终运营的经验, 这些都是比什么都宝贵的财富。现 在名数日本开发商不够管视海外市场, 仅仅是针对 日本国内发展,但SEGA不同,SEGA的目标是成 为世界 流的公司、就像世界级的EA那样、全球 每一个角落都拥有 块自己的市场, SEGA就应该 成为那样的公司, 甚至在其之上! (以上话语妆录 自2001年6月8日 ]



# 面对DC停产, 媒体读者们愤怒的声音!

媒体读者们愤怒的声音!
——从自己的平台为骄傲,自等心如此强烈的公司局然要去别的平台募蔚戏特饭吃,太可悲了。

PS2上出现了,这个很期待。 ——秋元康——— | 你这家伙 即使死了你儿子

 ──教元康──! 你这家伙 即便死了你几十 也得为DC承担责任
 ──虽然比記SEGA垮台要好一些,但实在是很

气愤、很难过\* ——听到SEGA信者们的声音了吧 即使这样也 要把《VR战士》和《樱花大战》撒上PS2,我

已经出离愤怒了 《VR战士4》居然要出在PS2上,SEGA到

最后都在要我们 PS2手柄能符合《VR战士》的操作吗? 能

用DC手柄玩的话,我非常欢迎。 ——总有 天,SEGA会得到一个"无冕之王"

的称号。 不希望SEGA给索尼提供游戏软件、我感觉 不到索尼拥有任何的游戏理念。

SEGA上经不会再出现件了吧 好寂寞, 我不想未至PS2

像偶像歌手的引提宣言样,是个好归宿
 SEGA你定还会点来的定会

# 风林正在动员翅膀把360卖掉,然后买PS3,被翅膀以淳朴的北方人的口音拒绝了。



# 闯关族的家

大家好,我是蔬菜汁,今次的闯关族的家栏目由我来主持,不要问我木木同学去了哪里就是问了我也不会 说的, (木木偶尔射来的一束冰冷目光正打在蔬菜汁的额头,蔬菜大惊之下急忙伏案,作假装工作状)。

款在选案计为「某种資起这个票等(冰冷目光再奏),唉,不、担负账这个光荣的使命的时候,坐在甄赛旁边的阻断正在标碟等 啶地大咖啡時期、吃肉津津有味 (发知道你的饭很看,也知道你说做,不过其托你在别人原南如湖地写东东的时候,别发此点么 铺贴的声响夹好不好 )。下面指播 则重要留言,恰可上未得的王思语,新索佐对老常饭放以崇高的敬礼 莫达人在小小大星 球中读了个客以三年基础的被迎生机之高,太索参理,下吧——上海红口藤间看参照。

# 军中的"电软饭"

無近國內世界不終,看有武蘭兄弟的作员上來美 整理,有哪是任息內對一分元有一樣。 卷卷的 部队,是希特與詩 人家都只玩雜机,PSP歷多。 NDS少见。 時以我也會無望在極化上多類 坐擊就 的政時時期急,它也得在家部此上多類,坐擊就 被叛奸接走。这两年来也一直在大江時間結然人员 提級,对摩集網中之后,但在戶臺灣一門也一 在W MROS基督PSP器符為安定原不了。但今2個 內來的由于為教授中令之。原在後令表



国家能进一步稳定

一部機能指揮進程深重的影響 實施、第六百万吨的模型 原金、第六百万吨的模型 系列網、不过維持因为好也不戶 利身 系列網、不过維持因为好也不戶 利身 使 費餅 向图 的关键分泌能对一名 "在人" 稳全、到押的钢,如果小次来 信的形度还 形及前一切引导中的叫风的 化配配仪记率在各方安、顶脊柱的小、仿 们作前方数据从一定条约例, 危急时象可以两章机柏环人,顺便留意下PSP的助辞 打功能。记得写信告诉我们,另外,我们和你们站 在一起一用我们的祝福电波祝你们早日安全返回家 中,能够安小玩游戏,数礼。

其实在是哲学年国庆文典表的时候,生在專幕的 助義共而在是一句问题,就是一名学家的教授 等才能。至少,保持外或比较田代明?那么明采翰 越鄉都全处到歷史自军等一即是的实育。 是是否 是该对任不停的。可解则明而个不符。那么这次贯约 来照时,下躺序。前心,在董者中晚上尽是以游戏 亚罗西华朱安以上的之间,一次一次一次一次 一定。她地址亦过之。即日间,四为是一次数学的山南面 已之,她地址亦过之,即日间,四为是一次数学的一次面 上生之葡萄花。便是有几本,下文科学的他方位 、场影 但是并不清晰的、新事要等例安生信力 而用。。 服装以下

那么在这些可好意思点用一下需要影響者成時 意識,無關于「力什么点地兩人的一個狀大的字, 可於之地下地位於的海岸中高少角積。不过,東支 在有另一个用意「中可以系積达率は、左传為對應 何刻下做精地的時分处。""前面这樣大學鬼?"为 方差無別數中程。不仅可以其中在一型地別一 性險」,还可能取出另下,反似可以自然程序等。 也以了定應,那么实質有什么來學、希望人家来信 包之课作。,提供表向即能會解對。

### 第一届藏菜杯颁奖典礼现在开始:最伸字体奖授予北京朝阳的杜江,是认真作各类授予河北承德的王思语。最佳找茬类授予福建宁化黄 译(黄同学以后提意见要者流作者哦。凡署名蔑莱的文章据可以一概不论,那么之外的所有人一旦发现错误一定来信举报,必有重奖!)

# TNT.A 住院中的"电软饭"

仔細算起来,在我化疗的几个月,倒在我手下的机 關號有 一台NDSL、一台PSP、一部予机和一台笔记 本电脑 · 中略:话说我的PSP不能升级了 究竟是 买3000gf呢,还是买GO呢?

## TNT.B 知心风哥(伪)

本文节选自400字的作文纸第二页后字部 1 不知不觉 写了这么多。您也比住文好写多了,对了,母家可以出 个《知心风哥》的成块。By the way,那棒球醋很帅, 《以的悉述数一页。要大号的,先衛前了 校全体小線 工作快乐。(PG)的也算 1 北京密次 王永锋

先说你比较美心的话欲吧, 真做了那种事情们 同学只够资格做同学吧,朋友是那种即使把心爱 的东西送给他他也会扭扭捏捏假差不幸 日实 >> 里很想要,的那种人才对吧,不要再纠结了 东 西总会再次得勤的,所以,干脆点 断交吧 以 上就是某片的馊主意,如果你恰巧没有买这期条 表的语,就不会看到我的留意对吧 我这么多的 留言你觉得别人能看懂吗? 所以你要是下下期寄 信来记得写为没有买杂卡所以也就 没有看到我特 意给你的秘密留言而道歉 撤渠 模仿某 女" 送奖品并不是菜+的工作,但是我可以帮你提出 建议绘风林, 菜井九潭活动 難订价的,其实 谁管你这麻烦事啊,切 , 收到你的祝福电波, PG的电波程载不帮忙转达了, 因为PG的某人今天 对禁汁进行了人身攻击。不知道大家有没有被人 起外号的经历。那么也欢迎大家采信切磋被饮伴 起的各种有提外号, 作为交换献上诗朗诵 首。 题目是"玩偶像大师时翅膀的眼睛" 眼睛的光 啊 好象要射透厚摩的眼镜片 般,那邪恶的光 啊将那邪恶的」灵完全展现



**丁汉的勋章!看过的举手!没看过的拖出去——农是完全等身大的珍品,还记得海南版漫画中** 



# 轻轻的走,正如你轻轻的来

---下面是电软的老误者,河北承德的王思语寄来的一封 信:感觉这世界很奇特,有些东西突然走进了你的生活你 会很习惯,但突然又走了你会很不适应,就像自己从前的 爱犬点点一样呢… 大自然所创造的东西真是美好呢! 今 天屋于里进来只蟑螂, 也不知道从哪里来的, 吃饭时发现 的,但当自己吃完饭时,它却不见了。就像什么都没有一 样,很奇特的感觉呢… 呃,最近可悲地感冒了的说,半 天一包纸巾真不爽的说 也很不爽的是开学了 ……咱初二 了 调业又加减了不少。老师跟咱苦说咱怎么没以前能师 了? 说不定这漫画是脑人生的第一部漫画也是最后一部了 呢 为什么咱给大家留下了一种"咱是男生的说"的印象 的说 (數桌)十一要往死里狂玩一通。现在是初二、初 三就没机会了

思语同学的话很能引起菜汁的共鸣,最早是以前 互相挤兑的同学,然后是朝夕相处的同事 虽然很狠 说已经习惯了,但是 · · [让人心情不好的段落还是 然过吧! 对了,有位热血男给你留言了,我放在卷

你的信,要是早知道后面会刊登你的信的话就不会放 在卷首而直接放在这里就好了, 罗嗦了这么多的我的 用营并不是已经写不出来东西而是在凑字散哦, 因为 你看我前一句和这一句都没用标点而我用了标点的 话岂不是能凑更多的字数吗? 其实你的字照行间已 经充分证明了你的性别, "能闹?掀桌?往死里狂 玩一通?",这是你的原话对吧,我相信你是男 哦不,女生 你绝对是女生、如果大家想留言给闯家中 结识的朋友 莫汁也乐意做个图言板, 多名地来信, 给 增加不更

首寄语里了,其实写卷首的时候并没想到后面要刊登

那么其实本次收到了包括柱论东滚者的牢智液佐 助、Justwe的短篇是画在内的很多画稿,虽然没有登 出来,但是就禁还是要说、小桂你那写蛇眼真的很有 感觉 还有想成为野村哲也的那个一串英文名的家伙, 你们一定要继续努力的画哦,万一没有画稿可法光有 那个男 · · · 晚不、那个女生的画稿的话。蔬菜该怎么 将这个栏目继续下去呢? 所以就算敷衍也要继续寄函 过来,拜托了, (鞠躬 (不谢,理由在左页)。

# 你最希望从事的游戏相关

现在在做游戏相关职业的蔬菜汁的小时候 的梦想并不是做游戏相关的职业(此句献给小 时候总是说我写句子不断句的老师A.,看到 大家对未来充满了憧憬。不知该说什么才好。 讲一个著名游戏人的故事给大家听 希望对大 家有所启发,故事的主人公是一名在普通大学 就读的学生 虽然已经是大学生,但是对前途 依然很茫然 和女朋友逛街、看漫画成了消遣 时日的必修课、有一次、女友用打工的钱买了一部游 戏机送给男友,深受驱动的他从此迷上了游戏,不久 以后在就业时毫不犹豫的选择了游戏业界、就算会被 家中的长辈们驾不学无术也无所谓,只要努力那么就

会得到回报,现在,这家伙已成为世高年随年作人之 并以《龙如》系列扬名。最后,不一定是游戏业 只要努力付出, 定会有回报 作为礼物, 资给大家, 幅名越的群神像, 看那哀

怨的眼神 是否让你产生了某种共鸣? 开发与制作、可以开发自己规范的游戏举型、是

多么高兴的事呀! (安徽黄珠) 不瞒你们,我从五年级就立志 定要加入责刊, 一篇大稿 挥而就,而感觉跟玩一样, 爽死了 诸 位,等着我吧 (北京李天)



僚, 噁, 简直太气派了 (开个玩笑)其实, 想要当 一个制作人,只能从小职员干起:这同时也是我的 (甘肃)谢润。 游戏主创吧, 我现在经常在想 些游戏设计,

比如游戏系统、剧本、人设等、虽然现在处于空想 **状态** .. (广西梁华級) 现在还说不到啊! 毕竟我才16岁啊, 但可以的话,

希望可以进入游戏开发部(1, 我非常有天赋的啊 (安徽 杳厥语)

剧情视定、游戏测试、写剧本。 (福建 黄果) 策划,或导演!和所学专业以及梦想有关! 想把自 己的梦通过游戏或电影表达出来! 7.业中新订1 《申款》的编辑、因为工作的愉快。 (陕西 孙林安

总262期 2009年第20期





藏事你的专法。我们各种提供老师期对干燥的证价 验和改正,请您认真填写下面的调查表,您的参与是我们 工作的动力 来参与《电软》的内容策划吧

中的自然地 收除物件	姓名
	性別
	年龄
	职业
	电话
	QQ
	外号
	邮编
4系地址	
-mail	

m.请求招卖写你的地址与联系方式 以方便我们与休取得联系 @田南部 實際於 法京东区安外部局75号信用 阅席 故 邮鑰 100011

### 本期电软调查内容 1、你对本期杂志的总体评价 計画 口好 - 89 □难標 整体效果 口好 □ - 49 □难看

2、你对本期的那前攻略最惠兴趣。

2

1

2

3

,	你希望我们开办哪三个新栏目

"闻关族讲笑话"版块归来!把你的笑话与我们分享吧

# 5、本期"期末烯场"哪位编辑的回答你最满意?

□龙马 □北斗 □遊薬汁 □风林 □翅膀 给全体小编出道题吧? 我们将选择其作为下期烧场

的主題,	并有礼品相送:
1	

B、给匈家的留畜请写在下面, 地方不够请用信纸



◎ 博写回前卡,就有机会得到"原茶M\_B美国大联盟棒球箱"。 中共名单语参考下期本栏目第四页。

8、你现在比较倾向日式游戏?美式游戏?

电子游戏软件、SO COOL 助威斯趋力、掌机迷、

邮购地址:北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话, 010 64472177 每本另加排号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元 第一时间为广大玩家事上《口袋紧锁自金》的程度这 了 同时还有经典口统游戏的深度研究。本期暗品是 口根运伸旁颌子 随机二进一,销往窜购买时向零售



■Wii动力 定价18元 TRR市的跨极宣典 众多就实用又好现的内容等价票 现 幼们攻略特别贯到详细研究等特别内容看不过 ※ 成功力が対立回対象が影響が行列攻及な多工 表。成功力が対立回対象が影響が行列攻及な多工 表。を表|



■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年展期NDS典徵登場。全面补充普互款的第门提 料及游戏、全书100%全部内容结无水分,DVD允益 收录100款 b.上的经典中文游戏,及一数等最新必备 案用工具。



■口袋迷(16) 定价198元 本栩彻底攻略最新口袋游戏《空之擦险队》、并 特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋 攀彼包和IC卡夹,附着DVD排除动画景过瘾。



■口袋達(17) 定价19.8元 (心金银魂) 大特根 本期赠送相册护院, 口袋送必备 更多精彩独家做术专题、动画 报道、原创小说尽在本期《口袋迷17》!



■掌机迷2009年第10期 定价9.8元 本期給大家帶來《口袋妖怪》和《沙迦2 秘密传说》的详细攻略, 此外还有两篇很 有意思的特别策划希望大家能喜欢。



■SO COOL 2009年第(10)期 定价15元



■口袋迷精华本2 定价 24.80元 

	电子游戏软件	
		-9.80元
	2008年(5 - 7倉刊)	
	2009年第1~20期 ** *********************************	8.99#J
	电子天下 常机図	
	2008年第1~6、7~18期	····· 6.80%
	2000年第19第	9.60%
	2009年第1-10期	9.80元
	助磨額勢力	
	72-78、60、61衛(首它已售完)	9.80%
	85.72, 24-76. S1問DVC最年期(常在已錄完)	18,00%
	80期740食年版	18.00元
	SO COOLINE	
	製料表, 号取, 06年1 12億17, S. 13, 11開行	
	2007年1、3-12期	15元
	2006年1 - 12湖	15元
	2009年1-10期	15元
	口袋统14,16,17	19.8元
	NDS标准案机典量2006核极版	18%
	Willish 2	18元
	口旅遊13普通風/豪华版	19 8529.89
	口袋亲12套通线	19.8元
	PSP修被集技(修订额最新加印)	19.8元
	口验进精华水2	24.8元
0	游戏的设计与开发(平装/模装)(单价)	25128.5元
	diversity of any my and designation and	

# 大话电斑

9、写个"读者华礼"明

频坐交通工具附你是否会用掌机消磨时间?

振近你在玩什么游戏?真女棒、闪电2还是GT?

有否被老师/家长没收掌机的经历?

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么?

谱写出本纲您是不喜欢的栏目,并说明理由

您认为现有的栏目还有野些不足,请写下您的差较

您想怎在电击收藏中看到什么内容?



龙哥,有问题啦! 1、8G楼那个厂商的最好? 2、《大蛇无双 魔王再临》中有了"天雾"技 能的"速"、"拔"型人物是否不推荐加神速 10啊, 总感觉加了后C攻击都连不出来, 10连击变为1击 ····3、8月6日出的《大蛇无双 度 E 再临增值版》有即些新 要素? 4、为什么战神我转换为CSO不能玩,其他游戏都行 的,是因为什么啊? Thank you very much! ( 禁业客

1、如果单纯从质量方面来考虑的话,自然是常能的 原装棒子质量最好地。但是通常情况下并不建议购买,因 为家尼的摔了质量虽然非常好。但是价格也是非常之高。 除非你特有银子,否则还是推荐选购性价比最高的。说到 性价比的问题,并不是说只有索尼的棒子才真正可靠。类 似金士顿、SAND SK等也都是正派的大存储卡生产厂商, 它们出的棒子都是质量有保证的。一般情况下,你可以考 想在金土领域SD中进行选择、后者比前者价格可能要稍 微便宜少许、质量方面没有详细做过测试评比、应该差不 多, 总之, 这两者是有限推荐的品牌。另外, 现在还有另



外一种玩法、那就是"TF卡+短楼适配器"的组合。这种 组合又被要称为"马甲"。TF卡除了是目前是流行的手机 存储卡外。也应用于其他存储领域,比如ADS的烧录卡和 PSP, TF-短棒适配器就是将TF卡转换成短槽使用、使得 PSP可以间接将TF作为存储介质的物体。2G或者以下的TF 也叫micro SD, 4G或者以上TF的也叫micro SDHC。两者 接口是一样的。但是目的设备不能辨认4G或者以上的容 量,不过现在已经能够搞定了。 选购TF-短樽适配器的原 因其实很简单,就是TF+运配器的总成本比购买正品短棒 便宜、甚至一度比组條价格还要便宜。但是所谓的組織毕 竟是假智的产品,因此质量始终没有正品的好。所以TF+ 短棒透配器的组合,成为了PSP用户的一个比较时髦的正 品存储解决方案。但是马甲质量参差不齐,也会造成有些 程序不兼容的情况。现在市场上的马甲、从45-85价格不 等。2、理论上加到10也是可以连起来的,神速具体加多 少可以根据个人在反应方面的具体适应能力来选择。其实 只要是把阳和斩加到了10, 这游戏就是 扫地"。3、PSP 增值版新增了14个整幻模式剧本、2个新角色、12个新剧 本等等,其他席位之处也做了少许改动,不过说时候基本 变化不大。4、这个问题倒是没听说过,你摔子容量足够 的话、没必要再转成CSO的,直接运行ISO吧。

龙哥:放假我想跟人双打XBOX360版的《生化 危机5》。请问有什么需要注意的? 攻略、剧 情。操作有何不同? (辽宁沈阳 李驰)

这个得看一下情况 如果你的360有多个账户的话, 假设1P先登入一个,然后选择new game或continue,这 个时候让2P手构直接按START键就可以进入了,不过通过 这种方法主要就是让2P帮助1P玩、2P自己是无法单独记 录游戏的。如果想要2P在新1P玩的同时还能单独进行自 己这边的存稿,就需要等1P进入后,让2P用导航键登入 另外 个账户,之后再按START即可。佣兵模式的话有 个单独的选项是双人模式,LIVE联机的话需要主机激谱你 游戏才行。双打的话屏幕就会变成分屏模式、总体来讲、 双打模式流程没有什么变化。不过因为另外一个伙伴从 NPC变成了真人、所以除非你伙伴技术太次、否则难度是 会降低不少的,其余操作部分没有什么不同。

我想请教一下《恶魔城 被夺走的刻印》里关于 隐藏地点的问题。之前那些小场景中的隐藏地 点我都已经全部找到了, 但是恶魔城因为比较 大, 估计遗漏了不少, 目前地图的完成幸还差了不少 呢。 龙研能不能把恶魔城里的隐藏地点给提示一下呢? (新疆乌鲁木齐 王伉)

恶魔城中有许多个隐藏地点, 简要说明一下其位置所 在吧 1、第一个记录点上方纵向场景,跳上2层平台破坏 右上角的台阶角会有隐藏物品掉下 2、地图左上记录 点, 右下对角方向, 3、 派接2之后向下走, 在道路尽头有 地狱犬右鄂刻印的那间房间, 右边纵向场景内最上方凸出 的木箱可破坏, 4、从影狼部屋往右走, 来到 纵向场景 先向右走,最底层右边的墙是可以破坏的;5、紧接3继续 破坏该房间右上角的墙, 6、从4折回来后向上往左走到尽 头会发现智级气的墙,有隐藏宝箱,7、从5再折回纵向场 景继续前进、转弯后在下面左侧墙壁内发现隐藏物品 8、兵营记录点上方大方块区域右边的走廊里有隐藏雪 箱,在左上平台上、9、在8提到的大方块区域右上对角处 的地方,破坏那里右上角的墙会发现隐蔽部屋 10、和8 同一区域下方的左侧平台角也可破坏, 11、紧接10往右下 方走会有两个过道。第二个过道左上平台有隐藏宝箱 12、到11的过道右边两个大方块区域的上面一个有隐藏部 屋、破坏左上平台边的增就能发现 13、有两台机器的房 间, 装备双雷击印术同时打它们,成功后出现刻印,14、 地图右下角记录点旁边的纵向长廊底部中间的平台可以破 坏 15、地图右上角有两个长方形区域,上面那个右下角 的增量可破坏 16、从地图上看右上角那两个长方形区域 左上角的空挡是隐藏部屋 17、3个狼头上方的纵向过道 顶层左边的平台边角可以新捷 18. 最上方的传送点左边 房间有隐藏物品,位置在右边入口的上方平台 19、最上 方的传送点左边房间内顶端中间的天花板也可以破坏,上 面是隐藏部屋。



於實

游戏

听说FF12国际版有个新增的三种器、我还没有 拿到过, 听名字似乎很生活的样子, 请问发哥 能否告知这三神器的具体获得方法呢?多谢! (電庆 乐锋)

没错,这三神器分别是最强神盾ジャンダルム、最强 神郎トランゴタワー和攻击力最高的武器ザイテングラー 1、由于这三件装备的数值过于逆天,因此获得它们的条 件难度也极为逆天,基本上还是类似于FF12中稀有装备惯 有的XXXX分之一的剔取几率(个人感觉这种设定比较无 聊1。ジャンダルム的入手条件是、召喚着アルテマ所在 场景中、超低几率出现宝箱中超低几塞获得 宝箱出现塞 1%, 道典率80%, 珍稀道具率5%, 总获得率1/2500。可 以诵过人工调整乱数、神庙必定可以反复入手。トランゴ タワ-的入手条件是,大灯台地下层明甲の层南外郭囲 形大厅墙角起低几座出现的宝箱,宝箱出现塞2%,金 钱率80%, 道具率20%, 珍稀道具率5%, 总获得率 1/5000。可以通过人工调整乱数、神剑必定可以反复入 手, 另外 戒律王身上也可低几率偷得。ザイテングラート 的入手条件是,任意飞空艇上层甲板地面,超低几率出现 的看不见的隐藏宝箱中超低几串获得 宝箱出现塞1%。 金钱率80%, 道具率20%, 珍稀道具率5%, 总获得率 1/10000。除了以上3件无执照武具外FF12国际版又新加 了一个基本得不到、也无需执照的特殊隐藏武器 ぐりぐ りばんばん。入手条件是国际股際撤BOSS OMEGA部 低概率掉落。セロビ台地フェディック川、一千分之一的 概率获得。其属性方面,攻击10、回避和CT30,100%概



表 <u>m</u> 察追加效果 噬血和病毒。武器系统上属于权权,但 是伤害计算司铳或者计算尺,无视对方防御。

龙哥好,我已经把360上的《星海传说4》 打穿了,这游戏还是挺不错的,就是来回 折腦檢查比較付灰 ……目前准备开始挑战 隐匿述宫,我知道历代星海的隐藏述宫都极为变态。 这才刚开始在七星送宫灌了·阵就感觉非常吃力了, 请问龙哥知不知道星海4中有什么比较好的提升经验 (湖北荆州 解军) 值或是赚钱的方法呢?

哦,到了七星迷宫的话正好有个适合你的刚金人 大法。打到七星洞窗B6时就可以开始刷钱和等级了, 基本来讲册利用七星洞窟内小金人杂鱼的特性。事前 需要准备武器チンケスレイヤ-以及増加EXP和増加 金銭的装备各一套、チンケスレイヤー最早的入手法 是做任务取得 在形星ローク的トロップ城镇中央有 两个编女NPC,对话后取得勇气の证的任务,到神殿 法立去找抽股の石间夹交差即可, 第二种方法是WD 迷宫开宝箱取得。 剧怪地点推荐在七星洞窟66一开 始的传送点往右走一些、刷完后利用猫女的オカリナ 技能可以原地复活小金人,这样就不用来回跑了,才 カリナ是完成沙漠讨伐サンドバード任务后的奖励オ カリナ技能、作用是在地图上原地复活怪物。想刷等 級的活就穿上增加EXP的套装、然后让大叔装备チン ケスレイヤー、技能设定为黒洞、一上来就发黒洞、 10秒内战斗结束,一场EXP约可获得100万以上, 很快就能全员等级全潮。剧金钱就先换成金钱套装 藝各、 战斗开始后故意让小金人偷钱,一次会偷 99999、差不多之后用大叔来一发黑洞解决小金人一 场金钱约可以刷150万以上。以上是"正统"剧钱和 等级方法,下面再介绍个更变态的 还是上面这一 套,然后让大叔用攻击力比较低的武器一直用黑洞 吸, 雷米用荒蒸制造浮空和增加敌人的RJSH, 另外 两名设定什么也不做、或者只用普通攻击。只要黑洞 有在吸,基本上小金人逃跑不了的,打完之后、就会 有大约2000W

有问题请教龙哥; 小弟最近闲来无聊, 开 始温习PS上的游戏——我是从PS2时代才 开始接触家用机的新玩家、听说以前PS上 有不少经典游戏、所以这段时间回顾了不少。可能是 因为当时画面比较简陋的原因吧,有的PS游戏我觉 得也就一般,不过有的确实非常好玩。这次写像过 来,是有个关于PS《放浪冒险谭》的问题,听说这 游戏当年是潜分作品。我玩了一阵觉得确实不错。不 **计总据觉对游戏系统吹得不大烫、所以想请龙哥详细** 解释一下武器系统相关、什么合成纲、材质啊什么 的, 好像母复杂? 多谢龙哥了! (内蒙林面周明) (放浪冒险课)确实挺不错,关于其战斗系统方

面,其实不仅是武器、还有特技、必杀、种族和属性 设定等都颇有意思。这次主要给你进一下关于其武器 方面的 些个人心得 27 体会吧。该作中, 影 响武器效能的要素除 了攻击力之外还有 DP及PP的设定,它 们对于世器威力的发 挥具有巨大影响。 DP是表示武器受损 伤程度的数值。在满 值时, 武器能发挥 100%的攻击力。而 当DP为0时,武器威 力降至50%。武器时



久度DP减少的具体 \* (放浪冒险運)当年曾经获得 方式是 武器给敌人 过满分评价,素质还是很高的。

带来的损伤每满100点时DP值减1, 而回复的方法是 在工房中消耗相应点数的PP来进行修理。 PP值是曾 积在武器和盾中"魔"之力的数值、每10点攻击都会 使PP: 升1点。当主人公进入战斗模式中时, 每2秒 钟PP会藏1点, 当PP为D时, 武器能发挥100%的攻击 力。而当PP涨到上限时,武器就能达到200%的攻击 力。因此为了保持武器的最佳状态,应在没有敬人的 情况下尽量保持非战斗状态、即放松模式。武器合成 是将两种武器的攻击部分合成新的攻击部分、除武器 种类和武器材质会发生变化外、武器的各种数值也会 发生变化, 其具体现律是 用于合成的原有武器种族 属性的最大值和最小值都会被保留 此外的数值则技 武器的材质和各数值的相性进行合计。当两件武器的 最大值为同一种类的数值时,合成后该种类数值会更 高。而当某 最大值和最小值为同一种类数值时,最 大值会被优先继承。武器的合成和修理只能在工房中 进行 而且各个工房中对于能合成的武器材质是有严 格限制的, 武器的解体虽然能在任何地方进行, 但为 了避免发生意外,还是在工房中进行为上。增加种族 属性值并不是武器合成的真正目的 通过武器合成可 以制做出拥有更高攻击力或是其他属性修正值的终极 武器、使以后的战斗更加有利、防具合成亦是如此。

请问龙哥,360版的《薄幕传说》有没有 隐藏塗宮呢? 小弟还是非常喜欢传说系列 的,只不过日文方面一直比较苦手,所以 对于隐藏要量的挖掘总是困难啊。(山东维坊 陈殷)

隐藏迷宮 "迫忆の迷い路" 出現方法 主意有时 间限制 ) 1、フェローの岩场,通过传送点去ヨーム ゲン、践贤人对话、并住宿一晚(时间限制 ザウデ 攻略前1:2、フェローの岩场, 水野人处得到贵重品 "群青色の成士の传记" 时间限制 打倒デューク 后读取通关存档1:3、ダングレスト、听见巨大的 声响,西边隐藏迷宫出现。在这个隐藏迷宫中,每个 场景中要击倒所有的敌人才能打开宝箱,并出现传送 点。在宝箱里或者打倒BOSS随机可能会得到一种叫 イミテーションガルド的金币、要集糸15个才能挑战 BOSS フレン和エステリーゼ场景的黒色传送点輪 要打倒11只巨大兽后才能进入。还有,这个隐藏进宫 的场景是固定顺序的。另外一个隐藏送官"望镜の墓 所"的出现方法 1、帝都ザ-フィアス、进入エステ リーゼ私室、讨论关于超鏡の墓所的事件(时间限制 最終逐寅出现后)、2、ザウデ不落、最深处获得 "大海賊の证",即可进入隐藏迷宮。在这个隐藏 漆京中, 按照顺序一共分为茶天层、今生层、鞘王 层、禽兽层、亡者层和冥底层,每一层都有一个大 BOSS, 难度也是越到后面飙升得越快, 其中最后英 應层的BOSSスパイラルドラコ,200級。 HP10000000, 全属性耐性 无弱点

紧急求助 是关于NDS上《逆转检事》的 问题: 本来玩这个游戏我是想尽量自己一 个人把它打穿的, 虽然自己日语只能看懂 一点点。玩的时候有点蒙着玩的感觉。可还是想要自 己搞定,谁知现在已经到了第5章最后一次的询问 了, 实在是搞不懂该怎么做! 龙哥能不能把这量后一 次询问的要点讲解一下呢? 谢谢啦 (浙江宁波 徐宁) 你确认是最后的询问呢? 那么时间应该是"同

日午前3时33分"、地点是在"永世中立剧场口ビ - " , 也不知你到底卡在哪一块,就把这段的要点全 说了吧,其实个人觉得并不难。证言开始后对第二句 证言 "だが、ショ の内容はオボえている。それが 证明になるだろう? "进行"ゆさぶる" 再対第四 句達言 "トノサマン・さみだれ突き は今日が初公 开の新技 "用 "トノサマン・スピア " 进行指 证 选择 "见た" 用 "手押し车" 进行指证。逻辑点



"日の丸とのさまんじゅう" 入手、逻辑点 "とのさ まんじゅう"入手、逻辑点"写押し车の死体"入 手。进行逻辑推理, 把逻辑点"手押し车の死体"和 "とのさまんじゅう" 組合到一起 选择 "カ ネイ ジ', 辺壊点"とのさまんじゅうを取り出した"入 平 再进行逻辑推理, 把逻辑点"とのさまんじゆう を取り出した"和"日の丸とのさまんじゆう"组合 到一起, 并调查信纸。用 "カーネイジの伤" 进行指 证、最后再用"ヤタガラスのカギ"进行指证。

有几个关于《牧场物语·闪闪发光的太 阳》的问题想要咨询一下; 1、游戏里面 那些各种颜色的宝珠都有什么作用? 该怎 么获得? 2、所有太阳石的入手方法能不能说一下? (江西九江 闲云)

国商店万屋可以购 得三个宝珠、其余 入手方法为在各个 祭奠中优胜或者收 集宝珠碎片,每 7个同种颜色的碎 片可以合成一颗宝 珠。宝珠镶嵌在 T 显 F 右不同的 作用, 其中黄色 珠子的镶嵌效果 如下 锄头为可 以鲱种水田,镇 ...

1、初期在中



刀 为 可 以 收 毫、↑每一次的收场物语新作中都会增 米、 小 麦、 养 加一些新的要素, 以及系统改进。 麦、大豆, 水壶为在一格中增加水量, 锂子为可以将 石头,岩石,黄金资材破坏掉,斧子为可以采伐树 缴和果树、毛刷为家畜的爱情度上升,剃毛剪刀为家 畜的爱情度上升,挤奶器为家畜的爱情度上升。橙色 珠的镶嵌效果如下 输头为收获物增加一个, 镰刀为 收获物增加一个,水壶为警力的话水量会增加50次。 锤子为改获物增加一个, 斧子为收获物增加一个, 毛 刷为给予家畜的压力减少、刺毛剪刀为收获物增加 一个,挤奶器为收获物增加一个。红色珠的镶嵌效 果为纵向增加一格 青色珠的镶嵌效果为横向增加一 格,级色珠的镶嵌效果为使用道具时体力下降变少。 紫色珠的镶嵌效果为使用道具的时候会获得金钱、蓝 色珠的镶嵌效果为将其珠镶嵌后、武器的空槽会增 加5个。2、全太阳石入手条件 村长太郎于集会当 日贈与 调查自家牧场水塘旁风车下获得 调查中 国商店和动物屋之间的草丛获得、调查大工屋外的 并获得, 调查牧场岛右侧的灯台岛精灵身后的右台 获得 关系好的村民(全部村民,包括没脸那个) 贈予 调查牧场岛左侧的精灵岛农田的栅栏获得 出荷量到达一定程度村长太郎贈与, 可复数入手, 在米岛调查右上角一棵树边, 在夏天出现白马的王 子事件后在丽丽家右边的船头上有 个 调查矿石 岛升出后矿石岛左侧岩浆处获得 调查中继岛那边 左侧桥头, 采花时一定几率得到太阳石 调查水果 岛右下草丛。

# 编辑 手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



#### 风林: 秋季更新又来了

●我的Wh幕本上已经废了 我想不出还能有哪个游戏让我开动机器。虽 姚年康的《新超级马里奥兄弟》必然要人,但怎么也不会放到第一 时间来玩了。或许明年任天堂新的主机和掌机都发布HD版后我才能有兴趣。

●下个月, 年 度的秋季更新伴随着〈现代战争2〉 〈剪客信条2〉以及〈求生之路 2)等一打手超大作而来,新一轮的BAN机热潮不用想也会 非误上。五元饭们可要有 心理信备,不要到时再去与苦不法。网络对D版的制约将是未来游戏厂商们的主要手段。 这一代玩单机还可以 下一代主机或许纯单机游戏将成为过去 玩家又将如何面对? ●最近编辑部里闹小强闹得相当凶、经常听到乒乓五四的敲打声,不知是不是 其他楼层揭家搞得小强家族也顺便迁移而来。

●现在的家甪机都是硬盘杀手,本胖360的120G硬盘还剩5G空间,下月更换260GB 是逃不掉了。大量自己喜欢的游戏、试玩、影片都会不得到。LIVE平台日游丰宜 的内容各个都是硬盘杀手。PS3那边更加糟糕 各位玩家也要做好心理准备。



#### PERFECT: PS3.请您一定要争气!

可爱的客子神必然的错 天使终于是到了, 挺华丽的, 但也有点儿华丽得让人看不太海画面 不 过确实是个好游戏,只是PSS版有点不厚道。据 说是因为这个游戏最初穿在360上开发。后 来才有了PS3计划,所以难免水土不符 准知道呢,看到正式版再下结论不迟。



位也。里有数、常轨GT5 我是很好奇姓究竟能做到多高的水平。从现在的画面看,自前的这些 赛车游戏和GTS相比确实等 大觀儿、所以不少人质疑GT5图片的其实程度 较虽然也觉得有点 好过头了,不过还是招信山内先生的做人态度,早先GT前几作发像前也有这样的根。 但是 最终的素质还是能让大权满策。但原吧、安徽这个时代能像山内。粤这样物前对的人不多了。



## 桔梗: 玩不过来

●最近在吃方面的品味有些下 降、指的是不像原来那么重了,给 别人一种奇怪的感觉 ·但原因我也不知,只

是最近变得如此。其实类似这种非强制力而改 变一个长久以来的习惯倒也颇为难得。虽说改 变有好有坏,只是庆幸的是这次尚属于前者。

●开始认为自己可以又懒了不少,但后来发现根本不是那么回事。因为 总有一些东西让我无意去做去说。听着像是在给自己找台阶下,但事实如 此。究其原因,是因为它们总使我感到很脱力。

●日魁和ACG方面最近进度开始加快,因为10月开始之后,PS3将进入 年度最强档期,而Wi在年末也有两个值得期待的东西。要说的是09更季档日 剧第二批的质量确实高于第一批。



### 翅膀:一辈子不沾洒

十一假期、亲戚来家串门、自掏腰包请大伙在外面吃了一顿, 一时高兴,喝了半瓶干红、结果回到家就不行了,胸口就像憋了 一口气提不上来,上气不接下气,那感觉就像要窒息了一样。几个亲戚赶紧连 扶棚打的把我露出汽车往医院送。到了医院、就感觉很旺、拿了个塑料袋量了 4口袋、结果吐完一下子精神抖撒 - 点都不难受了 把那边推轮椅过来的剪

随都看呆了, 话说经常听人总语不是好 东西,这巨算强领教了 像我这样平时 不喝酒,一点酒量都没有的家伙 还是 敬而远之比较好。

十二省 , 还算是相当不错的片 就是导演太烂了, 整部片子BUG 繁多,导省应该拉出去增了。





## 八房:2009秋日印象(tag·秋日印象)

说起秋天的话,一定要开怀大吃 楼子,晚餐要有菠菜豆腐汤啊 虽然 听说这两种吃法都不健康,不过这么多年我好像一 直乐此不瘦的——问题今年,这两样东西北京很 奖,价格又抵责 是农菜农集体数票了?难谓又是

"クオリティアップのため" 品质向上 么、笑 )? 其次是40分。以往难得一见白金的famu通,近 来连爆40分大作、着实有点让人暗笑皆非。就算是 日本业界急需强心剂,但这一针一针打下去、恐怕会 适得其反吧?不过不少满分/高分游戏的品质确实是 很好的。428也好,女神转生也好,都是足心让人沉 送的佳作呢——啊啊 好游戏太多,玩不过来啦



在 膨黑男" 辩武的帮助 下终于完成了(内电十 人2 的攻略, 我是不会说谢谢的 因为我的攻略 已经写完了。而且不说谢谢好友别的原因 就在菜汁落笔的前一天, 这个腹黑男还因为 募`+16煮了应提闭集由和第广告由而大陆组 词、所以、期間你能带着没有救助某计的权 谢电波而度过今后不完整的人生去吧。就算



你现在道歉也没有用, 陆卡卡卡卡, 笑声回荡在宇宙中, 久久不能胜去1。

最后的段落、刊载一段阿友对漫画(蜡笔小新)作者的纖怀,"我有好好听妈妈 的话哦,青椒也 个都没剩全部吃掉了哦,每天都带小白去散步、从不偷偷哦,爸爸 的随着然很身但是我会点到下去。 所以 面暗網 计日并先生间来好不好?"



#### 北·像死狗一

终于成功完成了北马、届说 跑得要死要活的, 回头又一瘸一 拐了好几天,不过总算是实现了自己小小的野 望,可以把牌子挂在墙壁上看着玩了。

最近大作不断 掌机方面时间基本部花 在《闪电+一人2》上面了。另外版龙和真女 神在掌机途間事们的大力推荐下也列入了待玩 列表中。家用机方面自然是PS3的(神秘海域 )。



2) 最高了 不得不说 减度狗真是4x 整个游戏流畅性极高。无论是画面、音乐、 剧情还是谜题设置都几近完美,合词方面的许多小拼段也极具匠心,绝对的神作

国庆踏朋友车去内蒙转了 大圈 无边无际的大草原 美丽的原始森林、漫天照 雪中的林间小木屋、真正的温泉以及中秋月下的一壶热酒 相当圆潮的 次施行。



#### 小浦·被"寄牛"了·

■国庆过后,小湾终于决定去医院把手太做 了,结果固得单位人尽皆知。很多同事都对

我提前表示影问,其中尤以Perfect总最绝 他堪着独称 子上微微突起的部分,关切地说 "你这是不是被什么不 明生物给寄生了?"拜托,以后科幻片还是少看点儿吧

●掐指一算,等我出院回来后, (铁拳6)也该来了 真是台疗我心理和身体包伤的良药啊

●今年非常美才并规要的东西有 GAMO COMPACT 補珍博美、上阿本、以及Sigma APO 50 500mm F4 6.3 EX DG HSM。而以上遇到的最大限力和问题就是 支钱

●同学约我一起考驾期 我很不以为然。我玩"山脊"系列在山路上都敢开300迈 "火 烟滩车"更是逆行开200°区区驾照能难倒我? 朋友听后,决定还是自己 个人去了。



最新发誓的这部灰天大量混聚要称中PG度骤影效(何电十一人2)是安华见 月发验的《问电十一人》的后原体、本价作为大和政府中原本,被与生 约单位置有1500人以上、应当在中央影響。与如果。便是最大的不同,或是海 次中加入了属性相交的衰衰。每个角色都有自己的阈位。特加了等效的或碰。 让这类更加多年,在美国影响它是有性的特别就知。由于人物众多,除了影响 玻璃上外,被患名特度服人物也成为本作的乐成之一,另外。在这种形式将取



## 票里改值令介型目

無報後告的故意及斥大量已被要素 原本, 游戏中出现的角色数多样, 根据 不同的人员配置可以为他也特点期间的 看起线局的玩家可以在这里大小书写一 看过线局的玩家可以在这里大小书写一 演出, 由于人物众多、收集查案领厚。 人物包含出现在办法。

#### 菜单及指令介绍

指令菜单	X健调出
なかま	人物情報
5550	所持物品
せんじゅつ	战术
じょうほう	情报
システム	系统详解及声音设定
セーブ	- 存档
ねっけつ	热血值、相当于金钱、
	用于购买值具和秘传书
ゆうじょう	友情点, 寻找队友肩葑围

#### 人物情报栏

GP	体力	
TP	技能值	
キック	射口能力	
ボディ	身体能力	
コントロール	控球能力	
ガード	防守能力	
スピード	速度	
スタミナ	P(1)	
ガッツ	排神力	
	ATT TO SEE	

#### 所持物品栏

L	消耗型消具
	装备垫油具
つわぎ	必予技 通过V键记住新业季技

#### 战术栏

ひつき

La

blv.	调整17人比赛战术,フォ メ
	ション Y諸周出、凋盤阵害)、
	キーマン Y壁调出 设置关键
	球员 直接影响球队风格
10	调整4人比赛战术。
- /	<b>国教系统对协业案验查</b>

#### 情报栏

ブログ	別情回顾
近手パインダー	游戏中出现的球员索引
ケタイ	通过手机获取球员位置情报
ユニフォ ム	M 服钳 Vir
つうしん成绩	通信对战成绩
ユニフォ ム	

#### 地图菜单

地田環遇改業華 にげる 退路・減少熱血値和友情点

スタート	开始比赛					
メニュー	水が碧原					
防守时与持持	防守时与持球队员遭遇					
ブロック	新埤					
タックル	冲獲拦截					
スライディ	とみ 保度					
进攻时遇到对	可方球员					
かわす	<b>应带除</b> 刀					
とつば	带球突破					
对方球门出	是在视野内点击球门					
シュート	物门					
ループシニ	- 1 号剧					

# 于每类分析并列制作介置

්. ර. එ. එමටහැකිරහල විවේත ක්රීඩක් කරණුකරුව . "

#### 比赛中操作

饱位	用触笔拖接队员可让非	[到达指定位置.	通到强队时可点	古屏幕右上的手型
	图标安排战术跑位。			
传统技	ふ特性品用力申→点	点击不同方向,	就会进行传球。	只要传球方向有数

方队员 就会自动跑向足球。

辦门 並跨傳辦行, 維對方據區也现在沒方物率與長視野中, 驗師中, 时, 成由 列方線门附近即時前 1, 可報聽情况是千直接虧 3, 吊射和必承接對门 或距前前1, 由主轄原名上方羊型配标下的5階原即可进行或距离對 1, 對 们必条接中机條則的線員可以企或距离對1的使用必須接。

序 当对方球员逼近,来不及做出指令的,可以使用触屏右上的手塑选标叫着 伸安排战术,继续开始比赛后数秒之内不能再足暂停。

成功率 吉比赛时特限队员董通河方球员 或遇别对方持球队员 风林火山属性 在右側的数字大/ アクニック 決定下个行动的成功率 只服務通程。

# ★或成別評估的目性而表系









## OF THE STORY WITH A TO

特	训	点
	_	_

キック(射门)	奈良シカ公園
ボディ(身体)	奈良シカ公園
ボディ(身体)	冲绳大海原中
コントロール、控球	京都市街地
コントロール・控隊	冲绳市街地
ガード 助守 :	东京铁塔
スピード、送度	北海道大管原
スピード・速度	爱级码头
スタミナ(耐力	宣都漫游会中

特训点数要消耗热血值、并且同一 球员每次使用后耗费的热血值也会 逐渐增加,每次增加1、2点左右。

ナニワ地下修炼场

# ⑥☆キナマ雪的作用和使







スタミナ 耐力

カッツィ精神力

#### 游戏中出现的我方主力和敌方主力 本作中出现的人物与助画版的剧情大致相同。球队的精神领袖依然是 元堂、但是随着故事的发表。原當门中学的队员不断因为伤病原因现 出,而又不断有优秀的球员加入到雪门队,形成新的战力。



元堂守 雷门中学的天才 门格,也是球队的灵魂人 物,因为"外服人"来袭, 再次将大家集结在一起, 绝技器神之手。

火阪市街地

福风市街地



豪炎寺修也 智门中学 的前锋, 拥有酷酷的外 表,在射门方面有着绝 佳的天赋, 直独自照 顾住院的妹妹。



鬼道有人 普经的帝国 学园的超级前锋,技术 娴熟,后来加入衙门中 学,本作中与豪炎寺组 成锐利的双前锋搭档。



风丸 郎太 智门中学 的核心球员,拥有绝佳 的速度、是不可多得的 中场球员,在与"黑衣 人"的比赛中受伤。



登山据吾郎 當门中学 的后卫,拥有魁梧的身 艇,就像一端敌人不能 逾越的墙 时刻确保图 门的后方安全。



一之湖 看似普通的全 能中场、拥有过入、射 门一条龙的必杀技,在 大阪与個然相遇的里住 双双陷入景河。



**吉良瞳子 "黑衣人" 來 莱**后, 雷门中学才华横溢 的新任监督;教练,,虽 然是吉良财团的千金、但 并没有帮助自己的父亲。



吹雪土郎 北海道白羽 中学的王牌前锋、双重 人格, 在豪炎寺商队期 间担任雷门中学的前锋, 与鬼道搭档。



财前塔子 财前总理之 女,在奈良加入營门之 队。拥有出色的拦截必 杀技, 出色的后卫, 拦 截接非常强悍。



木幕夕弥 出身京都浸 游寺的个性后卫, 因为 是孤ル性格怪癖、喜欢 恶作剧、可以变身并拥 有双重能力。



浦部里佳 出身大阪的 前锋,在大阪与雷门之 队的 之樂君 见钟情 从而加入豁门, 是最佳



立向层源气 出身于福冈 的阳花户中,是元堂守的 忠实粉丝,在元宝的帮助 下成为传奇门将 领悟了 元型所不知道的秘技。



劉海条介:出身于沖绳 ● 1 的全能型中场,兴趣是 海上冲浪,是雪门中学在 冲绳发现的"秘密",射 门也很犀利。



レーザ 外星人ALIEN 学园球队的核心人物。 技术和能力都非常优 秀, 是雷门迄今为止遗 到的最强劲对手。



佐久间次郎 原帝国学 园的前锋,被影山拉拢 利用,成为真帝国学园 队的核心人物,与他 同加入的还有源田。



源田幸次郎 原帝国学 园的门将, 在他的面前 没有死角可言,本作中 被影山利用成为真帝国 学园的门将。



# 🏠 頂葉 告 扩放有 语作:







# 游戏中名宣的县



剧情介绍 睡懒觉的元集中被妈妈叫 础, 才想起今天还有练习, 于是急忙 赶往训练地河川敷、路上遇到了木 野。迟到的元堂守发现,土门、一之

濑和豪炎寺都因故缺席, 大家回忆起 年前夺冠的那一幕, 正当众人沉浸 在梦想中的时候, 一颗黑色流星划空 而过, 坠落在瞥门中学附近。另一

方面、豪炎寺的妖妖夕香终于醒了过来、豪炎寺 无比激动,但参机却在慢慢接近 众人来到常门 中学、发现这里已经一片瓦砾、很多黑衣人奇怪的 出现在这里

筑程攻略:沿地图向下与老爷爷对话,然后离开地 图、前往河、敷、根据路标前往、练场与伙伴对话 前往雷门中学、自动展并剧情。



**并看到了外星人是如何通过足球毁灭雷门的,他们得** 

是急忙赶往支援 当众人赶到时,比赛已经开始,局 面一边倒的情况下雷门中学的元紫等人加入助阵、但是 仍不能挽回败局,鬼道等人的必杀 技被戏弄般拦下,最后伞美野中学

被推搡、影野等5名队员住院治疗 大家感觉到事情的严重性, 为了打 败外星球队AL EN学园、于是众人 → 決定在全国募集最强球员、同时 锻炼自己,新监督吉良瞳子代替 响木监督与大家一同前往,豪炎

寺在与妹妹告别之时遇到了外星黑衣人… 就在凑 齐了11个人的智门之队上路之际,正在参与揭幕仪 式的财前总理遭到了黑衣人的绑架。现场只下了几个 黑色的足球。

流程攻略: 先是与陆上部的比赛, 很简 单, 玩家可以熟悉一下操作 展开勘情 之后前往西エリノ(校区西部, 調査 屋子外的碎石堆进入地下,一直进入到地 下部屋、展开剧情后高开雷门中学(在正 门处与エネミ ズ比赛)、前往伞美野 中,沿着伞姜野中学左侧裂开的墙壁进 入,展开与VSA、IEN学园的比赛、强制

失败后进入剧情,前往部门中学《交通工具大篷车加 入1,与足球场上的理事《对话继续展开剧情,前往 生は、 ニーナ勝和土门対话使之加入我方(任务集合伙 侔还有3人1,前往伞美野中、与出前洋队长对话两次。 展开剧情后回到常门中举与吉良监督对话。



剧情介绍:在大篷车上,豪炎寺一副有心事的样子。 到达奈良后,太家得知可以利用太篷车内先进的搜索 系统具找伙伴。在奈良的公园里,元堂等人遇到一名 6. 端子的女孩,她对外根人来袭的说法嘴之以鼻, 在总 理失踪之处。雷门中学众人被特 LSP们误认为是外星 人, 千是展开 场足球大战, 比赛结束后塔子向众人 表明了身份,原来她是财前总理之女,要和大家 起



TWA DGT FO

I 人员截获了外星人AL EN学园 GEMIN STORM队的信息。 众人前往信息源奈良电视台, 与GEM NI STORM展开比赛, 但是在比赛中豪炎寺却心不在 炁的将必进之球射偏、下半场 新任益督告由瞳子更是将鬼道



等主力换到后防、输掉比赛之后众人才明白监督的意 思是保存自己的力量。由于衰炎寺行动异常而被瞳子 监督强制密队、总理意外的被释放、但是大家的决心 不变,前往北海道寻找一名传说中的强力前锋。

流程攻略 与古株先生对话,前往奈良、人脉系统开 启可以搜索队员并使其加入、前往奈良市街地西侧台 阶前与黑衣人对话,楼梯前的黑衣人会挡住你,进入 公园与东侧的两人对话得到饼干、再次设同器衣人处 调查,进入公园最上方;与SPFIXERS比赛后、下半场 必须将染冈、喷口、风丸换下场,进入剧情,然后与 公园大屏幕前的人对话、进入剧情、前往奈良电视台 大门前对话, 回到大篷车与监督谈话, 利用大篷车内



机器寻找奈良最 操球员中谷,与 之对话后令其加 入然后再进入电 视台、沿右侧上 档,展开品情后 与ALIEN类图

GEMINI STORM队比赛、后半场将豪炎寺和鬼道换到 后场, 比赛结束, 进行剧情后前往东京。



剧情介绍:大家在通往白恋中学的路 上週到一个交影的少年,后来才知道 此人正是有着永恒暴雪之绝技的吹 智, 染冈却因为这家伙要代替一直以 来的队友豪炎寺而愤愤不平。在白恋 中学大家展开了特认,然后潮怀信心 的与ALIEN学园GEM N STORM队展 开死斗,在新前锋吹雪的协力下将其 ...

击败,不过事后才得知, GEMINI STORM也只是 AL EN单圆的二流球队而已

流程攻略: 与大篷车内的古株先生对话, 前往北海道, 再次与古株先生对话, 在大胃系遇到一少年展开剧 情,在大智原的第四部分场景处发生熊剧情,一直向 北到达白恋中、与周围人谈话、去正门处。展开与白 布中学的比赛,再次进入大雪原与吹管对话,展开剧 情后与旁边的风丸对话,之后返回车上与木野对话、 副情后在老地方找到吹雪对话, 展开4V4比赛, 收服 吹雪后赶往白恋中对话展开11人比赛(下半场吹雪可 以转换人格变换能力1,之后特训点系统开启。



期情介細: 行人来观京都的漫游寺,在这里大家都 以足球作为修炼身心的一种运动、经过切磋大家的技 术有进步了不少,更可贵的是得到了 名优秀的后卫 木幕,在街上大家遇到了输给雷门的GEM N, STORM 队队长,但是似乎已经失去了记忆,在与前来挑战的 AL EN学园EPS LON队的较量中, 元常的绝技失效, 10分钟之内雷门被击溃,大家决心要继续修行 另一 方面,鬼道在帝国时代的两个队友源田、佐久间好像 在密谋着什么。

流程攻略: 与古株先生对话前往京都, 在街市第 个 路口右转展开剧情并进行一场4V4、出地图前往漫游 寺、剧情结束后与漫游寺队长交谈、比赛后必杀技复 制系统开启, 与漫游寺墙外的音无交谈, 与漫游寺队 长对话。在市街地路左边的一男孩交谈两次,回到漫游 等展开剧情,在木幕加入后与ALIEN学园EPS ON以展开 比赛 比赛后期要让木寨使用拦截技才能过关1。



剧情介绍 影山在"外星人"的帮助下重建了强大 的真帝国学园球队,雷门众人前往爱媛阻止,真帝 国学园居然建立在 艘巨大的潜艇之上, 比赛中袋 冈舍身挡住了对方的禁断之技而下场, 彭山将输掉 比赛的真帝国学园众人挑弃、并引爆了潜艇、经过 调查得知大财调吉良星二郎正参与某事,而吉良益 瞥与此是否有关?

流程攻略,与古株先生对话前往爱媛县、与小粒确边 上的人对话,然后追过去再次对话,与体育商店柜台 后的估介交谈、前往市街地西边桥下、与少年对话程 开4V4、前往爱媛码头展开剧情后前往东京的帝国学 因调查, 之后回到景域码头找响木监督, 4V4后 首 走到码头最上方别情后进入真帝国学园, 与中间的影 山对话展开与真帝国的较量。

# 1,300 1 1 10 11

刷情介绍:根据理事长的消息,大阪有外星人的提 点,于是大家来到大阪,大阪浪花队的里往与雷门队 的一之淮一见钟情,并带大家来到外星人的地下修炼 场,经过修炼后营门众人终于战胜了ALIEN学园 EPS\_ON队, 但掌松却策外受伤, 胜利的消息马上传 到了各地。

流程攻略: 与古株先生对话 前往大阪, 然后与特心点 旁的人对话,前往游乐园(这时可以从木野、音无等4

个女孩中选一个组队 / , 行至广场 上方发生剧情然后进入黄色帐篷, 前往地图右边树下找吹雪,回到入 口中央处发生剧情与大阪浪花队比 奏,前往游乐场边上写里催对话进 入地下游乐园,点击右侧的装置后 从左侧下楼,在右侧装置选择一选 项后进入地下修炼,出来后与木野

交谈、去大阪市街地找里佳和一之濑,则情后再次进 入地下修炼场与ALEN学园EPSLON队比赛。



刷情介紹;收到母亲的留言后、元堂等人前往福冈寻 投谷谷留下的必杀事义第记本。在与阳花户中比赛之 后收到了天才们将立向居勇气,而这时吉良财团的是 二郎也想得到秘奥笔记本,被元堂拒绝了,在元堂的 帮助下,立向居学会了秘技"魔神之手",但是很快 就被ALEN单因最强队G打败,大家觉得球队的阵容还 不完善,然后大家听说在冲绳出现了炎之射手,于是 前往冲绳。

流程攻略: 与古株先生对话前往福冈, 在市街地过桥 后与北面的几个人交谈、前往阳花户中、刷情后与球 场中央的人对话展开比赛,去市街地对话后前往阳花 户中展开影情,之后在阳花户中与ALIEN学园最强队 G展开对决(一定要让风丸发动断球拉),之后与腹 子监督对话。

# · con In Albertack

剧情介细: 大家前往冲绳寻找神秘的 炎之射手, 种种迹象表明, 神秘人就 是之前被强制高队的豪炎寺, 在質组 的EPS LON?改的比赛中,雷门众人 身处险境,关键时刻豪炎寺加入比赛 将形势逆转,原来黑衣人一直利用妹 妹来威胁豪炎命,但是他却躲在这里 偷偷练习,妹妹已经被解救了, 豪炎 寺等也没有任何顺虑,大家的另 个目标是富士山树

海——ALIEN学园总部。 流程攻略;与古株先生对话前往冲绳,在沙滩上和木 野对话,展开剧情后前往大海原中展开比赛,前往 市街地展开剧情,之后回大篷车与木野交谈,然后 去大海原与铜海对话,在市街地展开剧情后在心滩 和灯塔前与钢海对话, 回到大海原中与监督对话后 回灯塔展开剧情、与EPSILON?改比赛、豪炎寺和 纲海加入。



剧情介绍:来到 18 富士山树海的研 究所, 瞳子监督 坦白了寧情、廣東 自己是古良星二 郎的女ル、英实

- 直与大家作战 的黑衣人并不是

外展人,而是星二郎利用5年前从外太空落下的ALIEN 陨石在普通人身上做成的强化人。在研究所的深处置 门与AL EN学园G展开决战。

因为立向居勇气在元堂祖父留下的秘募笔记本的 帮助下顺利领悟了舒秘技、立向居的新秘技的威力明 显凌驾于"魔神之手"之上,所以在这种情况下、为 了球队的需要,瞳子监管在与学园G的最终对决前。 果断的调整了训练部署,将一直以来的门将元型守调 整型前锋的位置上。而元堂留下的空缺见由最新发掘 的天才门将立向居勇气来取代。因为大家对睢子监督 的信任,在瞳子监督最新的调整部署之下,一切都进 展的顺顺有条、与G决战之时,虽然对方强的出奇。 但大家还是按照点曾战前的部署,元堂守史上首次作 为前锋出阵,而对有着强大攻势的G,雷门提出了4。 5、1的防守阵器,就在出乎对方意料之外的布阵后, 元堂以迅雷不及推耳之势先发头等。用强力必杀技先 入一球, 在气势上扳回了一般, 系接着 雷门中学进 一步将阵型收缩、壁、、土门、塔子、水薯、铜海五 位防守型球员组成了密不透风的防御间,将敌人的一 次次进攻威胁瓦解。

流程攻略:与瞳子监督对话局前往雷门中学,展开品 情后与木野交谈, 之后与上一作中的最强之队世宇子 展开此赛、此赛后再次前往雷门中、前往河川敷展开 剧情后回大篷车、与监督对话前往富士树海、通过迷 常后前往使徒研究所,在1F第一个门处得到通行卡 LV1, 出来后调查墙上的仪器消除激光阀、2F左转进 门、经过激光网后从右侧一直走第二个门找到通行卡 LV2、回到激光网处解除限制上3F、展开剧情后与警备 机器人比赛 剧情结束后,出门解除激光上到4F,在 最里面的门中找到通行卡然后回转到蒸处的门,回到 3F经过恢复点后上4F,与ALIEN学园G展开最终战。

# でデスティングレープランができょう

**剧情介绍**· 正在大家带着胜利的消息回锁常 ]中学的 时候 员业等之前受伤的伙伴却不知实向, 大家都很 茫然的时候受到了闪电十 人前辈们的攻击, 原来, **泰崎利用外星原石控制了大家,准备实现统治世界的** 

数 野心,元堂和伙伴们集结在一起 与以前的伙伴们组成的强队对决。 胜利后用心的语言将大家--唤醒, 研崎被捕了, 在欢声笑语中, 足球 少年们迎来了崭新的 天

流程攻略:与古株先生对话,回到 智门中,在屋前与老师对话,前往 医院展开剧情, 前往河川敷展开剧

情,与楼梯下的人物对话,前往铁塔后再回到雷门中学。 在大篷车展开剧情后回雪门中学与黑衣人比赛、一段剧 情讨后到雷门中华与最强战士们展开决战。





	5 e a .	stx N1 A	apera	
	动作育取	KOE	7140日元	日後
X360	BD/DVD	1-4人	720P	128/6.1

本作是PSR版《真·三国无双 MULTI RAID》的家用机强化版,模对掌机顺而 · 这次的进化令人喜出靈外,強多要豪让人觉得这次的完美版绝对是名副其实 的。首先是720P的高清画画,让玩家连数器上的紋頭器看得一清二楚。其次同房 人数的增多令变快感提升。再次,增加了非常多的新任务,还会从10月15日开始 排行新任务配信。另外PS3版稳占的和《忍着龙剑传》2》联动获得特别觉器也得 李實思、上述诸多要養本文都余有详细解说、本攻略是以PS3版来进行。□文/七曜

本作的基本操作相比PSP版,有个不小的变化,所以再讲解一下。

[雜是通常攻击、△徵是曹力攻击、×養是輔承,在条件允许的情况示》 候可以进行连续跳跃。〇镜是真·无双觉醒,在无双觉要状态下再按〇镜则是发 动无双乱舞。R2键是初换主副武器、印载+左揭桥(均键)则是冲刺,印载+福料 △雙則是冲刺嘗力攻击: 凡1 徵+△雙是冲刺特殊攻击。锁定攻击对象需要按下右 播行(R3號),想能定重要景标,在徽定的情况下将R3體向上推即可。战斗中报 字體的左右是选择各选道具,按上下则是使用道具、数场上接SELBCT普是切象 地图,在都市中可以切换主题武器的显示。

## 今寒毒. 玩的就是无双觉醒!



将系列传统的无双槽改成了黄 超计量權,会在攻击敌人,自己通 受到政由时增加。当计量槽金满时 就可以发动"真、无双觉醒 武将进入阳炎化党超状态。和PSP版 样。在高难度关卡中、玩家需要 蔽备诸多在常置状态中才能发挥效

果的武幻才能来去自如,所以如何

长时间保持党團状态就成为关键。之前消耗道具中的高级之丸药能让觉醒槽一定 时间内不减,这次改为了降低减退速度,实用性大减。

本作等名无双武将都拥有"主武器"和"副武器"的设定。主武器是武将特 有的武器,一直都不能更换,但无论战斗中还是在都市,都是显示它。副武器是 可以自由选择的武器,玩家可以随意更换自己拥有的所有武器中的一种。武器准 共分为6大种类,剑、枪、麓、棍、弓、杀、而这6个大类又能分为若干个小类。例 如剑大美又包括了剑,双剑、长剑、大剑、刀、双钩、铁爪这些小美。这次新增 的孟菘的石柱也属于根这个大类。武器是拥有萧鲸瘦的,玩家需要将武将根对应 的熟练搜练到达标数值才能装备,官方给武器的强度是有"是"来表示。最低学 星 最高5层 要装备5甲武器 其武器熟练度需要达到800

## 他势力其他武将使用条件公



想使用他勢力的6名武将需要 通过转生来实现。在故事通关到第五 章后,任务揭示板会有全任务高难度 版。完成指定任务即可使用他势力做 格。貂蝉,高难度虎牢关之战过关。 吕布 第六章关卡 "武幻螺旋" 过关 董卓 高准度 「域之战」过关 绍 第六章关卡"天顶之塔"过关 张角、高观度"黄巾之乱"句关

## 从"武将转生"到"势力:

转生祠的常要性在本作中再次得到提升。 玩家在本作中需要通过反复准备用 真模式,来增加修修使民的解读法,每道过一个意节,就会有新式将供玩家选择 当通过了王寨以后,就可以使用司势共的所有武将。而且这次在通过第五章之后 就能在转车洞面事资 美力学生 来进行其他势力的故事模式 并且继承之前的 ●独等一切要素。更为方便的是,玩家还可 腹时来回切换。这为玩家攻关阶段



节省了很多的时间,把更多时间用 来收集和挑战高难度关卡。而不用 间浪费在重复通关中

装力故事模式的开始 势力转生非常人性化。可以随时初

## "武将卡"引合系统

之前"惨格卡"只是盲成都作 和收集用的 这次又增加了实用性。在 战前准备画面中,可以选择将玩家摆 有的卡片进行组合,使其在战场中发 撑效果,主要分为辅助玩家自己和 **施低敌人能力或限制致人行动。**不 同的組合会有不同的效果。以下列



表是全部卡片组合	的效果。	
	The same of the sa	The same of the sa
かりのだり	that alays	OR B: Bt
4 4000	the winds	化环 的焦 田村
* 分前の循环	使放方装印光为化	<b>刘务、英别 张飞</b>
4 formal 35	短额 * 大衛網 化	小っか 古間平 内瑜
物気の程度	使放へ大幅前げ	殊角 张颖、张宝
- 120m	63 10	@ F 45(A)
F 1500 10	權升信何	川阜、 芥
50H	No or t	五百五 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
小型の対	提升运气	<b>吊作 相蝉</b>
to 10 0013	Ele.	列基 小均香
要性の代表	大辐射破极方改击力	夏侯敦、夏侯敦
1 × 0 1	10 to the widely 19 to 18 to 19	新动、四乘
* その説	大幅和磁程方效由力	共計 英華
It Out	利知 经 方 文權	<b>新章 1849</b>
<b>す数の様</b>	和例数方轮醒	會後 高倍
特の利益	例硫银有移动通复	161 , 中總
が器の底位	削减敌方体力	4枚阶级为"将"的卡片
30 + A	使放入を打司並入り海がを	4枚属性为 木"的卡片
君境の計 五	使放入长初间进入燃烧次态	4枚属性为"火"的专片
1月00: 武	東欧人長を司近、正力水台	4核属性为"+"的专目
气地のけ、一式	使敌人长时司进入要取状态	4按属性为"金"的卡片
1 100 11	使放入がある出入市場状を	a核属性为 "水 的卡片
財印のけ、二式	使敌人长时将进入封印状态	4枚属性为"崩"的卡片
身位のけ 点	砂放人セテロ遊人解放状态	4柱属性为"旧 的卡片
加略の大佰	<b>印成双方珍</b> 由力	4枚阶级为"知"的卡片
計画の大手	削减别方防部力	4枚所领为"武"的卡片
普鈎の風質	大唱增加魏国武将的武勋获得曹	4枚势力为"魏"的专片
* 古の 8年	人明增加导动武将的武學也沒無	40块为人"吴"的未料
<b>砂収の差</b> 所	大端增加蜀国武将的武勋获得量	4枚势力为"吴"的专片
計場の担当	大唱樂加其他勢力的武勋获得團	4核势力为 他"的卡片
将総の贯禄	削减敌人部分体力	2枚阶级为"筹"的卡片
400 d	使收入中毒	2枚属作为"水"的卡片
世級の対	使收入进入燃烧状态	2校属性为"灸"的杂片
作うのけ	伊放人点入車力払ぐ	2枚属性为"土"的未片
当他のけ	使敌人进入果族状态	2枚属性为"金"的卡片
* 信の3†	便致人計入存結状を	2位属性力"水"的卡片
特別のオ	使收入进入封即状态	2枚属性为"阴"的卡片
ち込のサ	1 対対は 瀬入 近人 能対	2枚嘎性为 阳"的专片
包略の潜	川碇牧人部分攻击力	2枚阶级为"知"的卡片
性調の矛	用碳數人部分防御力	2枚新切为"欢"的作片
要強の罰道	增加魏国武将的武勋获得盖	2枚势力为"魏"的卡片

增加吴国宏特的武勋获得最

增加显图武桥的式和获得量

数での大き

## 1.作新增的武器强化系统详

本作武器分为三大类型,分别是气、力、技、以一把10级武器为例、孙尚和 的姬宝兰,气型攻击力。323/会心。6 州带 火属性10、移动力14、特殊攻18 觉醒攻17/可装备战玉一枚。而力型旋至兰攻击力。338/会心。20/附带、火属处 移动力11、特殊攻9/可装备战玉一枚。校型频宝层攻击力。308/美 火属性14、移动力11、特殊攻9/可羡备战玉两枚。气型波器的优荣在示意器 斯蒂的属性。不仅是数值量高,而且比其他类型或器多别带一个属性。力型武器 的优势是或击力和杀心惠及最高的。我因就是的删得冒性和力型一样。但在政治 和会心率上比力型作,其优势在于能装备两枚战压。本作有一个很重要的更变 以是武器可以强化、武器带的属性虽然是固定的。但玩家还可以自己在空的震力 着生加自己得意的属性,还可以提升所有属性的数值,这样一笑。被赵武器明显 7.优势。气和力型武器总共拥有6个属性槽,而技型武器则拥有8个属性槽。

和保存或性器等语载大量素材 战王和武幻后,不用激素材没有用



本作武器强化分为添加能力和增强数值 数值的上限基25。 - 强化的数值越高,所要消耗的素材就超 最后需要的赞材多得惊人。

# 上铁的使用条件及以无双线的获得

通过后即可使用贡献。他的无双位 南中平定战 地图3的右上 通 可能够获得"密林之溶崇" 用羽 锻造 均衡船纵震



常宝王在本作中党副变身为狮王

> 《忍者龙剑传 Σ 2》的联动关卡在第三章出现。首先是续音,与其对话出现 · 善, 善成之、 之后是如叶,还是与其对话出现联动任务。 养成之、 最后是 集步、核照之前的地震一样来说《寒迷的景、寒寒成一个就动任务、精寒洗一 则的任务引着都市。才会出现下一个人物。此三人的任务会在三、四、五章名准 · 名歪貓完歲后、能分別數學生人的條別或者 (樂音符 "又養) 紅肚的 天龙刺刀 事龙的 龙剑

本次《无双OROCHI》的联动任务开启条件有所改变,不再需要之前的激激和 近呂曾の焉望"会在第二章开启。"妲己の企余"会在第三章开启。 養標"金在第五章开启。"真远岳智。等临"会在第六章通关后开启。而 且这次将PSP版中的很多配信任务作为外传任务直接放到了游戏中、外传任务也是 在場示板上會看,但需要玩家通过一次故事模式的第五章才开启,里面还有很多 与《真、三国无双》签特性》外传模式同名的关卡,都是则最终素材的好地方

这次的共斗武将系统非常值得称赞,武将的AI设 计的不错,能够非常迅速的完成玩家下达的指令。在 战场上,按住L2種就会出现指令,按△樓是主动攻击 乘機, 按○是主动攻击武将、按□额是主动攻击杂 兵、接×隸是自由战斗。按R3键则是还原成与玩家 起共斗。共斗武券的指令下达后是对3人同时有数约 不能分开下达指令,他们经常能和玩家形成有效的连

一等心而论,本 東京不清神



在本作的新增要素中,与网友联机暂时交换党 \*\*的设定特别有意思。在共斗都市中找网友选择交 **焚即可,获得的客将能在转生祠里查看和调配。客** 将只能作为共斗武将出场与玩家并肩战斗,并不能 单独作为玩家自己的武将使用,但在游戏初期。 朗 友借给一名强力武将的话,会轻松很多。而交换的 武将是满级的,能力还能突破成长限界。



# 全部武将无双位的准确入于指取地点列表

AND DESCRIPTIONS	74.15			17-11/17	The same
被水散无效场	超校4章	关羽千里行 地图2左上	交流无成 4	民传4章	夏口の哉い 地引。石
10日元成位	魏任4章	死城脱出战 地图5右下	初额主版的	父のい意	_つの4、地図6名ト
「乌鹙光观传	魏传5章	五丈原の故、 地圏8左上	孙权无双传	共通0章	<b>大阪の道 地田9</b> 方上
多。无政化	<b>總化5衆</b>	结构连锁 地图2台上	务无双传	,人们中最	
售乘无双传	共通6章	幻聴の地 地图4右下	赵云无双传	蜀代4章	阿斗救出 地图3左崖上
1 站走双传	2000年	長坂の線、 と問う右に	关羽光规(4)	商化1家	是翻訳压战 使附着上
夏候湖芜双传	魏仲介雍	定写の战( 地图5左上	张飞无双传	掛传4章	长坂の战: 地面7中央
中型无效物	魏传4歳	被操包图局 地图1右上	诸葛亮无双传	图传4章	励の# 地田は下
<b>华前无双传</b>	銭传5亩	操り返す机甲 地图3左下	对备无双传	共選6章	提 / 成人 地图 / 在下
秀仁 无效传	魏传5歳	石亭的极、 地图35下	马超无权约	例传5章	马谡牧田 地图4左 †
粉丕无双传	魏传行歌	金肥の故い 地图 左上	黄忠无双传	個份5章	定写山の戦。· 地图4右下
性组元双传	线传动	育政の域。 地图5左	<b>纳</b> 延天双传	制传:章	
間略え双位	吴传5章	知勇無信 地密4右上	关平之双传	獨待5章	参き自潮 地面5左上
唯业先双传	贝传5套	爽陵内战い 地质4左上	磨铣无私约	間位4章	博望破の級い 地関4名上
D店街无双倍	吴传4章	連鎖する战场 地图4中央左置下	月英无双传	<b>製作6章</b>	五丈序の战い 地图5人口处的岩山。
1章未改56	是低5章	合肥の故い 地图5左地上	船鲜无双传	共通2寮	皮作美の哉: 地田3右。
<b>孙坚无双线</b>	吴传4章	玉玺争夺战 地图8左下	尼嘉骏	共通6章	級さ暴风 地田 右側的小島上
*、史慈无双传	異传4章	吴柳欢略战 地图6左上	盖如无双传	非通3章	下邳の战い 地图-人口在側
日飲え双传	吴传5章	樊城の鼓。 地图5右 T	袁绍无双传	共通3章	兵粮防卫 地图 右上
6萬五双16	又少4章	刘表奇微纹 中图5右 T	张角毛斑传	共通2章	<b>通中的破禁</b> . 追問介 E
利益五双传	英统 徐	石等の位   中田 丘上市上	孟芬光双按	共通3章	助中平定战 老田3右上

# 环获得方法,无双板们要努力加油了!

国统一 - 魏

双序充满

暴威でも

			41.	
44	真, 固无双	<b>获得全印或</b> 引	9641	暴敗糾印
847	切除量 地产五被	第二次击破动机	级红	国委立
饲杯	初阵营、兵器击破	第 次击破兵隊	银杯	围统-
1947	有阵套 机将五破	架 水出验武节	192 AT-	羽统
领标	将士の領	剪 次教 武将下达指示	沒杯	国统
\$96st	年間の等	第 支膜功变似平片计略	银钵	常野年軍
領杯	胜利の収杯	第 久胜利完成任务	银杯	武器岩集
nest	最高度の利水・	第 久工产武器	银杯	"武幻克集
银杆	が設立屋の礼状	第 次強化武器	锁杆	战五灾集
exte	挙可所のも状	第 次制造武幻	領杯	武将 1 日 3
額征	工房の社状	第 次制造台或战士	银栎	宝物灾集
3月仟	共与への 1扇	第 次进入政机程市	報報	" 光双序充注
银杆	総胜の祝宴	第一次与其它玩家联机完成在线任务	会杯	大司室
幼杯	知義の文宝	第 なられぞ抗率腺机在线交換電荷	全杯	大军师
J3.67	研修領所	20 東麻子第1衛空間	会紅	大学家

物理 ゆう 地方市立

柏市等级到这最大 成场经历全部专业计师

魏传故事模式等5章完成

遊传故事模式第5章完成

全部 1 务完成

全部武器人币 全部战五入手 全部室物入手

SAL

说题、角阱、死亡、折磨,这就是《电螺纹 痕》重好的抵抗。作为一款电影改编游戏、本作 无论是气氛变造,还是机关陷阱的设计都可以称 为上类。同时本作也是一数"成就神作"。因为 游戏主票内容都是解谜。本文就以各种解谜难点 为主拨进行政路。

(SAN》) (电锡帧温) 是2004年11月在美国 南峡的一部亚特市影。剧情中众多受害者被一段 海等"鱼塘"的复态永人狂等单,并要求在地 定时间内条定自己以外的其他人,否则将面临死 企,在坚整布面的长系前用。 服未共同思想的人 们开始了自相线系。影片中充斥者神秘、物律和犀 水,各等人于定抽当线路,接等片中一些海滨来 源于等温度排弃者格型的整数。 二次短额库 Amanda

% 方 首先要新導头上的铁資。按照提示先執 动左撞杆,出现按键\*UF启立制按下,之后拆右边的。 同样转动提杆后再按键,成功后就可自由行动了。 2. 房间的门需要密码,先把整子对离三个厕所的门等

关上,移像子里扇所门上的数字和镜子上的血迹拼接 起来,得到数字437、输入后开门出去。 3.来到一个房间,看到一个男人被关在隔壁,这时出

现例评》《春聚在唐边一个剧所的马福里找到保险 能,谓主义,实的马情。当于靠近保险丝后按A维 即可拿到,之后打开电闸,救出型而的人。 4.沿路线续前进,注意躲避地上的碎玻璃,走上去会

扣HP。遇到第一个敌人,利用提予或赤手空拳都能较 松解决。之后开育机关的门时要照提示按QTE,不然 就会量别才那人一样被震弹枪打爆脑袋。

b.在X光片宣拿到开锁用的铁钉,到外面的门用铁钉 开启转盘的小游戏。把每个圆盘上相同的图案相互定 接起来,门就会打开。

6.一緒前行穿过一裏机夹门后。在一个小房间內有一个凸出破烂的境景。延祥后出现新的道路。里面拿到保险丝后插到外面的电闸上、打开停厂房的门。遇到成块投机大时,把四个按键分别对准相同颜色的圆点来及

7. 停尸房内停着四具尸体,先从手术架上拿到手术刀。 之后从剑开其中一具尸体的理部找到钥匙,只有三次 机会,如果失败会GAME OVER。

8. 周朝邀打开原来打不开的门,走独木桥时要用右握 杆似平衡。一端顶梯子割下。来到太平间,要从几个 不问图标的停户柜中找到钥匙。选辑了会被炸死,一 放绑是从手枪标记的柜子量找到。之后在街计时内紧。 开前将爆炸的房间。

8.从下来村的梯子的另一边在上城子返回。用朝赵愈动变生最,把左上角和右下角两个电极分别和两个灯的连接起来。之后按身边的并关并门。在一个机关门条间内打碎接壁出去。干掉数人后来到一个银针锁为间,先去里温点动电阻。外里的电视上出观器在门背梯入路两后出门。拿到钥匙。

● 朝懷居开电报制的「一看到Amandw被新到机关 解析。 前,可基础全的等别。这些的认是在解析作同理或 动的,上处的机关动一次下处的机关也会跟着动。 该法把机色的线向左边,把蓝色的流向右边。掌握织 排标很容易能解析,成功或第一章抽来。

Jennings

到小屋拿到钥匙开门出去,来到一个盛满化学剂 的躺前,似乎迷去捞到钥匙,方法和以前一样。 路前进,挤上霰弹他陷阱的引送可以从边上拆除,来 到被蒸汽阻挡的地方,需要转轮来关闭,回头进另 个门刻情。

2.剧情后脖子上被绑了炸弹,从乌桶里拿到朝匙开

们出去。在通道内迂回前 法 路上有一些新的齿轮 机关,需要运用大小不同 价齿轮把两个固定的齿轮 连接起来转动,安蒙时可以预览是否转动,不转就换 另一种,并不难。

3 書到一个人被过电的水电死,从旁边的过道进去。 关闭电阴后顺原路过去、金拿到转轮。来到一个侧侧 时房间,从小屋里拿到连接器。模到外屋的变电器上 把电极给合上。之后门打开。

4. 回到被源气照相的地方,用转轮头闭席气、来到逐 布集作的房间。在各条施业从用转线不断实用高气态 。 。 何故性的演气等其体上的封锁通过。 指于查生头的人后。调度蒸气对弧的轮盘。 调整轮位 型外的位置。让也边和下边最外侧的管子连接起来。 黑气明度。这些房出现倒计句,更需原码强速即回 列制的标准检查。参与的经常被形成发现。

5. 从原来被炸弹炸死的人那里开门过去,海鞍轮关闭火焰。来到一个层等场,先把门旁边的肉架排过 法。再推重面的,最后推另一个,出门来到一个就是 方向,把从笼子里出来的数人全部干掉。在最后一个 放人身上拿到钥匙开门。

8. Jerning-被篡在台子上,要在上面的斧子落下来前连 续靠开四个齿轮机关。不然Jennings会被残忍的开 滋。每完成一个机关后条子就会往上升,但依然要抓 深时间,尤其是最后一个,要进时针转一要后才能进 接上。成功后第二章结束。

## Melissa Melissa

一开始有两条路可走。左边要阅过一个同计时的区域,过一个独木桥后,从门左边的"刀山"还去拿到 需靠。回来开门出去即可。连右边的话能很疑。 但 火机被到油桶的话会爆炸,小心点即可。

2.从马桶内找到钥匙。进入水率,要在街计时前关闭 电闸不然会被电死。先在杂货地旁找到保险盆、之后 根据柱子上的图集在门前输入密码438,开门关闭电 间相关即可。

3.满是体玻璃的走廊, 尽头有个人开枪间盖, 留下的 手枪可以拾起来用。送旁边的冷气室, 尽快从桌子上 拿到保验盆。毫砖塘蟹出去, 不要管那个轮查。原络 返回红色的变电室含上电闸。

4.接开关开门出去、乘割户约、有数人在单上的蒸煤。用,用学检验检查施、原味子上使、四种等准则用,来到另一侧的分外。 来,偏心提下的家种格别时,来到另一侧的分外,并拥有个正在互联的放入。之后调度一个事后用今是另同行字的高键拿到到数(其他高睐等别一行字),到果选错了各数件形。

5.开大门进去、又递入一个部分时区域、死在右边的 房间内拿保建设盘动电闸开对重约口、干燥软人层层 煤上的亮光处射封包码593。在最重面的门前输入 凉锅开门出赤。之后把门关上、等待时间施水、爆炸 后返回、从非开的玻璃处进入圆所。在乌桶里拼到 锅匙、开门走入。

5. 拉保险整合上电视后。每一个有效人的房间内 碎天使像拿到钥匙、进入打开的门。干掉身上有外 弹的敌人拿到连接端。开启墙上的电闸后来到一个 次房间。



知識想的馊主意

できまれ KONAMI 特989第章 全版 1 / 7201 2号





这里事解教被电话包夹的Mallass,失败的话会看 派成肉膏。这里有三个类似推箱子的新机关。 用裏相 箱子推到 圖型标记处才能成功,谜题并不难,第三个 有微复杂点, 多试几次即可。三个都完成后女人被救 本東指東

## Oswald

一路穿房间前进,没有什么难点,基本都是以前进 到过的谜题。有个地方的齿轮机关里有手枪可拿 来到一处倒计时的区域,先把领子对面的厕所门关 从镜子里能看到数字207,之后去走廊内的207房 **寡开齿轮机关后即可**》

一路过关新将,数人很多。注意各种武器的消耗 有手枪的话会轻松不少。最后到达有电视的房间。 呼 完录音后从打开的门上模迹过两座独木桥,看到门上 有思码锁无法进入。走得一边,进入屠李场,开始倒 计时, 先把中间的肉架子推走, 再推墨面的, 最后推 门帕挡路的架子即可开门出来

4.来到有很多塑料模特的房间,打开几量灯后看见 模特手臂影子间的密码208。剪过电

水池上的強木桥回到密码镇处, 单 入密码开门干掉放人、进屋拿到关

原路返回到有电视的房间, 开始 放毒气,迅速宏小温拿到电子管 注意胸下的陷阱。出来转动轮盘把 最外部固定的两条管道连接起来

和以前的方法一样,但要抓紧,桌子上和水量蒸汽 回复道具,来不及就先回复一下再继续解,多试几 炎应该没问题.

6.继续前进,出现拼图谜题,要拼出一个双手拿着 管子的复辑 (电视中经常出现的那个: 游戏中所有 的陷阱都是他的杰作)眼囊,每块拼板都可以两两 互换,也没有时间限制,难度不大。门打开后又到了 救人时间。

这次要在四分钟内连续解开三个变电器谜题,虽然 **是老客户了,但这次难度不小。前两个很简单,但第** 三个线路图非常大,而且每次读格后图案都不一 样。这里要过关,首先前两个不要浪费太多时间,最 好在一分钟内算决,然后要知道窍门,不要忽视图 零中任何一条线路、要把每条线路都连接到有用的地 丁字型要连接三条线才行,除此之外就要碰运气 如果碰到电闸数量多的图会相对容易一些。成功 后本章结束。

# Ohi

上来向前走就看到Cawald被门板夹死。拾起他身 上的道具继续前进。在有蒸气的房间内先从厕所马桶 拿钥匙、然后从对面的门出去下楼梯、用鞍轮关闭器 之后上楼梯继续前进。

在有幻灯片的地方得到密码628、出去输入密码打 开门,解决变电器后一路前行,。路上有一些敌人 最后从有X标记的地方下去。

3. 来到第一个倒计时区域,需要解开两个变电器。左 边的先要用转轮关闭蒸气,保险丝也在旁边,搞定 夫右边。右边不要走有陷阱的那边,保险丝在左手边 的过道里,两个都搞定后迅速出门,身后的房间爆炸。 来到第二个倒计时区域,这次要在7分钟内连续解 好几个机关,难度非常大。先走右边,进门后有美 迅速找到连接器后到最右边开转盘门门进去 轮盘管道连接上,毒气消失。之后在柜子上找到保险 丝雾决一个小变电器开门,进去后看到一个超大型的 变电器,比上一章最后一个还要麻烦,没有别的办 法、只能执窍门+碰运气。搞定后去左边,有两条路 可选。——边是敌人——边是刀片阵,建议选前者节省时 间。找到第二个大变电器,同样很难,解决后迅速跑 出门即可。这个关卡算是迄今为止最难的地方了。

继续前进,在熔化炉前使用得到的假肢。得到钥 素,开门后开始教人。这次时间很紧,需要连续解开。 於臺灣道磁器 和上一章三湖 前两个很简单。 但最后一个模堆个唯有不断参加水製有素運动。上品 東亞軍等東

## Jeff

沿着路往前走。在一个化学的机械里捞到钥匙。开 7来到一个大房间,有庸门被密码锁锁住,从左边楼 梯上楼,有三盏舞台用的大灯,但只有一个能用,带 要找到灯管才能开启另外的两个

从打开的门出去, 出现分支路线时先走左边, 在柜 子上拿到连接器解开管道谜题,开门出去。到一个表 得门前走另一条路,顺楼梯进入地下室。在地下室墙 继星看到密码204,用密码打开刚才的

穿过一段路后在个房间内找到一批舞台前的领量

这时毒气放出, 在房间 内找到连接器后解开管道 滋癒。关闭養气后拿灯出

4. 回到刚才的分支处, 走 右边。一路上要弹枪焰 阱非常多,一定要留种脚 10年2年56日 日本

保险丝解开变电器开门。从房间内的三台电视处得到 簡編838、打开會码闩继续前进。

一个大房间内,先把右边的管道关掉,之后来到用 事诗, 会有个杀猪的小游戏。先打开流水线的开关 之后用等头把流水线上移动的猪打下去。 強微粉碎用 流下来的血会让桶里的钢匙逐渐浮起来

匙为止. 之后进入冷冻室。

6.冷冻室里非常冷,需要在限定时间内把肉架子移 开。以进门时的位置为准。先移动左下边的,之后移 ,再移右上面的,最后把挡住门的架子移开就

了。拼门后拿到第二个镍合灯灯管。 国副三组舞台灯处,按照左绿、中蓝、石红的顺序 周整好颜色,得到密码831。回到最开始有密码锁的

大门处使用密码开门、进入舞台救人。 这次需要在几台电视中选择对应的两组图案。药施 对应胶囊,相机对应胶卷,心电图对应心脏等等,选 微的话Jeff身上会被扎出一个洞,被扎四次后就会 死。电视机因为有雪花会看不清楚,需要一些运气。 好在有四次机会所以不算很难。救下Jeff后本章结束



**是**后一类的影響非常少。在前几关被虐待的人可以 松一口气了,取两代之的是敌人相对多了不少。沿路 ·宣前进、延荐几段培養活进入一场BOSS战。

猪头Tapp的攻击力相当高,血量也很厚,用武器硬 拼的话会比较吃力,不过场地中有很多震弹枪陷阱 说意起来到他过来能造成很大伤害。如果之前含成 黨拠地雷的话就拿来用。——次就能伤他——半体力以

平掉后拿钥匙开门造火: 標完一个管道链糖后进入10分钟倒计时,需要在时 限内逃出这个房间,这里没有谦超。

4. 解开几个简单的谜题后拿到钥匙,亲始逃往 《路上 的透顯都不难,唯一要注意的是一个毒气室。如源自 己的体力,注意回复。

5. 回到原来的大厅,竖锯要求玩家选择"自由"之门 或是"其相"之门,这是两个结局。选择前者的话会 送入结局1。选择后者的话,还要再走一般路,最后 来到户外,进入结局2。不过无论哪个结局,可怜的 主角都逃不出"死"或是"继续折磨"的悲惨命运

Treesure	06	第 次打开奶港的名誉(形子	Hatchet Jab	05	学 · 大 1/2 情许 * 〒1名29 ·
		拍子	Fire Hazard	0G	第 女角头螺丝 名数人
1 Was An Accident	06	子死草 个敌人	Spitting ≃eadache	10G	第 次均剪刀や死1名敌人
Se !-Defense	15G	<b>养死10个股人</b>	Say Helio To hwy Little Friend	QG.	第 美国电车死 名敬人
Duress	20G	※	We t For The Boom	10G	第 太阳等图弹 炸弹 杀死1
Jst Experimenting	10G	第 次使用回复针引			名歌人
Can Stop Anytime	20G	使非同學計劃20次	Ahoops	OG	第二次用此原弹并开1名敌人
You ve Wested Your Life	5G	游戏中待机5分钟	Choked up	10G	统 次用烟雾弹系死1名敌。
Walle You Like To Know word?	20G	找到第一份美,精神医院的档案	1 m. n Charge	10G	10APC进入经2-
Who is The Jigsaw Killer?	15G	找勁策 份购历档率	Curb Stomp	10G	用窗距死敌人
Jerwin Arau d Be Proud	20G	游戏中亚1 4	Marciass	20G	用限起死6名款人
Kri Or Be Killed	30G	第 次collar detanation条花	Forced Entry	10G	第 次打开锁着的 ]
		一名故人	Locksm th	20G	4J 平5道が密的 1
Give Me Five	10G	第 次用人体模型的胳膊并	Professiona	59G	打开20道锁着的门
		歼 名敵人	1 s A Trap	40G	+ It): Reverse Bear MR#
Homerun	10G	第 才用棒球指单死1名敌人	What Was That? ?	5G	第 次週到Pighead
Sometimes 1 Sticks	106	第 文钉头锤单壳1条敌人	H t And Run	40G	将 Jennings 小机关中效出
C earing up	10G	第 次用增布柄杀死1名敌人	Damaged Goods	40G	将Amendax机关中救出
Pipe Dream	06	第 支用转管亦在1名数人	Absent Parent	40G	将Melasa从机关中效出
Surgeon	DG	领 次用解剖刀杀死1名敌人	Aphasia	40G	将Oswardw机关中救出
Panetrated	10G	简 5用5 利辛异1名数人	Eager Studen:	406	将Ob从积美中数出
You ve Been Served	10G	第 次用桌子随杀死1名数人	Barn Vict m	40G	将Joff从机关中救出
gt 1 Need This Aftenwards	10G	徳 太甲根枝差符 名飲人	Violence Begets Violence	40G	⊕® Pighead
Grave Dioger	10G	第 次甲鲈子并死 名敌人	Cost of the Truth	100G	以真相と门宅成游戏
note Ort	103	M EL 00 991	outer T is Free	20.	白中。 中である





	\$ 14 A 8	网络金金 3、4		
177	がは色色	ATS	6279 8 .	. lb
110	2.22	1,4	0.210 a	5.6

一貫以风格独特而有着漫长历史的RPG《女牌转生》系列。在时順五年后新 作集于海临。本作作为女神系列的最新作、虽不是FANS所期待的"4",但内容 本身却有着女神正统系列的血统。系列传统特色如"黑魔会话"、"恶魔合体" 等完全保置下来并得到新的进化。此外,游戏中的恶魔会话也是目前为止来列中 是丰富的一作。考虑到本作的发售已经有了一段时间,想必需求对系统已经有了 一定的了個。所以本文主要是以一些重点环节与新增要能对击。

本作恶魔数量已经达到了350体以上。 **米亚恶魔全书后即可花贵金钱进行召唤。而** 召唤的贵用会因该恶魔量录在全书时的等级 和技能有关,等级高且技能强力的恶魔的费 用自然不幸,好在本作并不是很缺钱,中后 朝战斗后得到的景材往往卖价都会很高。需 要指出的是其中解析度一項MAX的影魔其召 集费用是半度的。另一点需要注意的是。在 **第二章 取**的用 · · · · · ·



悉藏育成的过程中。實量要比一般策材發表 《魔暴的前三项能力是简定的 反面 传多。而一般用作材料的恶魔最好是量录升 的可以看成是美洲。 便前的块态。这样做的好处是可以用算其以后再次停出,等其升级后获得**底**局。实 陈上当近行到游戏后期,开始培养自己害欢的体度对,为了能承某些想要的能 <sup>如,就要找一些具有那些能力的敌人来剧。像下表对照的语可以方便地找出所要</sup> 的能力而对应的敌人,这样会比较有针对性。

	N a		デモニカもどき	テモニカ ソ ス	1の39 1の風体
	PO L	传入	デモニカもどき	テモニカレン ス	统价性
	Fo Fa	19 18	122	ノラカ ソ ス	マハフフ
	DC	分詢	スライム	スライムン ス	ガイつ語き ポイズマ
	D-C	5.4	ディブク	ティブクソ ス	Až
2	No. No.	<b>新眼</b>	ピクシ	ピクシ ソ ス	×947
1	Pe .	QT Co	タンカラ マヌ	タンガタノ ス	アカアエ・ブフ
3	D=2	经场	オンモラ中	オンモラキソ ス	マハラギ
	DN	선권	オキクムン	オキクムンソ ス	ポスムティ・ティア
0	N-C	夜龍	サントマン	サントマンソ ス	マハシオ・ドルミナ
4	Power	推用	カン	カシソ ス	マハラギ・九十九1
4	No.	中使	エンジェル	エノンエルソ ス	メティア ハマ
5	D-N	39.38	2-46-	グレムリンソ ス	ブノ ラ
5	Pgw.	92.00	コッパテング	コパティノース	マハガル・ジオ
6	D. C	结东	力车	ガキソ ス	意ガスプレス
6	No No	地成	カハク	カハクソ ス	大支部性
	74 E	逐步校	メルコム	AWDAY A	大夫花性
7	D.C	5.灰	ポルク ガイスト	ガイストソース	スクンダ・ガル
	Nr. Nr.	63.30	ゴブリン	3111V X	有後 こつ語き
	D.	0.5	イソマデ	イツマデソース	マハラギ・メカクロ
8	Pera	大阪	ア クエノンエル	Aエンジェソース	火炎耐性
Я	L.	務見	7 4 X	アシズソス	シオンガ マハジオ
8	N=E	鬼女	アチェリ	アチェリノ ス	メディア ポイズマ
8	N-C	妖鬼	オニ	オニソース	タルカジャ・二日月新り
2	N C	女魔	9,4	JV47 X	メディア・マリンカリン
9	NN	成祭	カクキラウワ	カタキラソ ス	メバトラ・ムト
9	N L	0F.E3	/1-E-	ハピソス	マリンカリン チャームティ
9	L.	現島	ハンサ	ハンサソ ス	レオンガ パララディ
0	D-N	名は	インボングタラ	ダクラン・ス	歩れまくり
0	D- N	発音	カクエノ	カクェンソース	俯復
0		地長利	~~	ベレソス	リカ ム 回复プ スタ
0	E A	光音	ヘケト	ヘケトソ ス	ディアラマ、シオ
0	Pe .	北北	アプサラス	アプサラスソ ス	プラ ラ・メディア
	D-N	纵虫	ウブ	ウブソ ス	パトラ・ディア
	Po No	22	ナカ	ナガソ み	作身整天割り 分 <b>の</b> 活泉
2	La	210	ハトポル	ハトホルソース	リカーム・回复プ スタ
2	L 24	情况	エクロス	エアロネツ ス	ガルーラ・マハガル
2	Pc-C	新雅	アズミ	アズミソース	ラクンダ・成像の単
2	70 %	机锅	シャックノロスト	プロストソ ス	マハブフ・水塩耐性
3	N. N	珍額	マメダスキ	マメダヌキソ ス	パトラ アポイトスリーバ
3	L.C	龙动	マカラ	マカラン ス	メディア・水垢削性
3	N. L	妖魔	ヴォシャノ イ	ヴォンヤノソ ス	地狱突身 冰结射性
100	No. C	鬼女	リサナンシー	リヤナンシソ ス	リカ ム・メディア

				A	様成び 今か悠見 原発する情さ ペスカイ デイフママ カルディ メガト・ブレス ブフ ラ・タルガジキ アイスンレス・スシンダ スタルル・スタンダ スタルル・スター ペラフ・ファー マップフ フィッダ・ス条件付
		神場	シ サ サンショウ	3 4 9 2	株式() 270715泉
	D. L	ジャ ケ佐	プリンシバッティ	70 -711-7	# / 750 An 7 # /
- 2	N=s. D-C	発工	モラクス	792A7-A	440 27 2 Z
2 .	0.0	形龙	チョトング	モフシスシ ス	77 9 9 0 0 0 0 0 0
5	Po-fo	19.75	247	2477 . 2	アイスプレス・スクンダ
5	re-L	45.54	コカクチョウ	コカクチョン ス	スクカシャ ディア
ь		95.65 7.03	コカクチョウ スパルナ	スハルナン ス	成団プ スタ ウベ耐性
6	. 40	積花		アクアノズノ ス	ブフーラ マハブノ
8	N.C	<b>ウ</b> 天伊	ピノロノス	ピフロンスノース	アキラオ 核状の参
15	N 49	分精	シャックランタン	ラノタノソ ス	マハラギ・久次剛性
6	70 C	6×	2オ モリア	フォモリアン ス	牙折り トルミナ マハンオ
2	D 49	5元65	ピプロンス シャックランタン フォーモリア ラインエウ モウィョウ	ラインムウソ ス	放化・シオノカ
	D C	0.0	47,87	47,277 A	Zohadn de Bernet
- 1	D (	<b>通信</b> 四百	1 8712	# 4.0 E / 7	ウィントプレス チャ ムティ ティア
	5: 61	北王	イヌガミ モンコザ ノスチ	11/41/- 3	811 × 1 × 2
	N M	1.0	72 2A	マカ ブルソ ス	村田の田火 中の高さ
8	~ N	<b>平</b> 度	マカ フル アピス カラステンク	2 サ ソ ス ヤンロコソ ス ブリンスソース セラリンス ス モラリンス ス ステンス ス ステンス ス ステンス ス ステンス ス ステンス ス ステンタ ス オース フ マース ス ステンタ ス マース ス ステンタ ス ス ステンタ ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス ス	リカ ム・テクンダ
b	No .	0×30	カラステング	カラテンノ ス	マハガル ラ・6 4所住
9	N N	0.6		モムノフリ ス	侵力及物 チヤ ン
2	N . N=82	不使	ハワ チェバカブラ ハイビタシ ファイミ ズ	ハワンス	ラクカジャ アロ レイン
9	Pq=62	心县	チュバカブラ	チェバカブソ ス	発影 第四 分の出示 49459 ド 2 からり ドリフ スタ
9		0.85	ハイビクシ	ハイピクソース	75.124 F 3 VIV HB3 72
20	N.C	情長 to J		364W1 X	070-0 -37 70
70	Par Ad	12.5	ハガブ	#45 y A	45m 18 +0-55
*0	N N	10.5	ポギブ ブキブ フキフ	541 y 2	182-00-18 1287 A9
20	Powell	20	フォルトウナ	ガキン・ソ ス ブギン ソ ス ブドルトナソ ス	8.97 A9 (Final) 1.97 19 (Fin
20		10.0	フォルトウナ	19 27 2	タルンダ ラクカンヤ ティア
	4-14	如改	アラミタマ	アラミタマノ ス	<b>少の</b> 老珠
	Po Fa	tā».	14	1 47 2	シオダインラクンダ
2	to be	160	ダフネ	マルノン ス デルがカゲ ス バーピクジ ス リレイム / ス バガ / ソ ス ボギフ・ソ ス フギオ / ソ ス フギオ / ソ ス フィカ / ソ ス グラ / グラ / ス グラ / ムツ ス グラ / ムツ ス グラ / ムツ ス グスタン ス グス な グス な が グス な が が が が が が が が が が が が が	1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997
		1-6110		スエラロンソ ス	ハララティ ボスムディ シベブ スタ
22		担天使	ハルバス	ハルパスソ ス	アロ レイン セブ スタ
2	N h	38 FS 5F8H	ネコマタ	ホロマタン ス カラトリノ ス カラトリノ ス インフェルソース インフェルソース インフェルソース インフェーフ ス アマンファンス アマンファンス ヤマフロソース マンスルソース フスパンス フィース フィース フィース フィース フィース フィース フィース フィー	アイアフマ グワンアイ
42	D=.	97.01	ANED40 .	421U/ A	7147 71791
22	N L O N		カフトリウム	カフトリノ ス	ヘノンザンハー 分の必及 かの妻屋
· .	U N	機人	ガイヒッシ じルメコレオ インフェルノ インキュバス ウェンディヨ シルキ	1447/ 3	4848 5 70294 .D.
23	D=0	54	インフェルノ	インフェルソース	アギダイン 火火ブ スタ
.3	D N	3/19	インキニバス	インキュハソ ス	生ごうき 公布プレス
23	a.c	\$8.50	ウェンディゴ	ウェンデゴソ ス	マハブフ ラ フォッグブレス
	Po No	1+80	シルキ	シルキ ソ ス	ブラ ラ・ティアラマ・田美ブ スタ
24	0-C	RISK HITT	チュレル カマブアア	チェンル/ ス	ディアラマ アクセルクロ
	D-h	HILL	カマブアア	カマプアアソース	1904 P4 0
20	0.0	31.60	777	オクンソース	アネタイン・マハフキ アロ レイン
26	D-C	E49	747 L	パトトルソース	がパスマ・・カーム・自由プースタ
	fo .	A D	オタン オタン ヤマフロ バトリムバス アメノウスメ	PT H / Z	42 494 HALT WEEK
0	- N	15.12	047	0167V 3	サイフタ アクセルクロ データインマックを アロ レイン マックル・田内 15 、 10 ペイン マックル・田内 15 、 10 ペイン マックル・田内 15 で 10 ペイン ア・ダイン 70 パイン ア・ダイン 70 パイン ア・ダイン 10 ペイン ア・ダイン 10 ペイン ア・ダイ
S .	70 1	構成	シルフトッペルケンガ	F206/ 3	ティランタ サハトマ
4	D-C	有苦	ミ・ラス カワンテナ ヴァ・チャー フニニックス ニギミタマ	11727 A	マハンマ・マハムト テスパウント
R	fo b	101.50	カワンチャ	カワンチャソ ス	テトランヤ 引 つほき ポスムティ
24.	N	東級	ヴァーチャー	ヴァーチャソース	Jカーム・病风耐性 - 分の治療
75	L N		フェニックス	フェニクスノ ス	マハラギオン・ヒ トウエイブ リカ ム
10		DID	ニギミタマ	ニギミタマソ ス	分の度体 を以への点に・ミリフ スタ
	t.	840 F-6	ユキショロウ パフォメット		A-101-2010/2 15 - 24.5
26	( %	1240 7 /8	1/24 XVF	UKOMAN Z	WELLTOID IN SHEET
27	1 N	191h	パピルサケ カンパリ タケミナカタ	THE WAY Y	2472 140/28
1		40.00	arivas	94147 3	16 Th a 10 Th 8 1
,7 27	L-N	放弃	9 X	ヌエソ ス	ジオダイン・ 2008%
17	Ť.	好魔	ディ ス	21 21 2	カルダイン モーカベ
27	L-N	<b>展</b> 集		二年上9マツ ス バフォメリ ス バフォメリ ス バンボメリ ス バビルサラソ ス カンパリノ ス タウミアソ ス タマ スノ ス バタションソ ス オコアスノ ス クダツ ス ウンディキソ ス 1ルングソ ス テンソ ス	クロズディ・水信ブ スク 回复プ スタ
27		现工分	オ・アス	* , 7 % / X	タルカシャ シハブ・ボイフ スタ
18	69. C	珍典	オ・アス クザ ウンティ キ コルング	クタソ ス	シオタイン 200度lk
28	1 4	格区	ワンティ ネ	ファナイネソ ス	マティラマ コオングブレス
78 'tı	88. N 81h	鬼王 内岛	4000	キンソ ス	0/2#2/5 -TI (MM)
29	D-C	22	ピシヤ チャ	ピシヤ チソ ス	特点 バイントポイス
77	60- No	灰金	モスマン	モスマンソ ス	マハルトオン ダウンディ スクカンヤ
29	74- N	67(0)	チン ピンヤ チャ モスミン タム・リン スク ガスロ	94 114 3	リカ ム・マリンカリン ラクンダ
20	D-C	354	スク グスロ	スクグノス	アロ レイン ラクンダ ティアラマ
29	N-N	魔器	ショウメョウ	ショジョウソース	原利の息吹・ かのる意
30	0.0	JQ X	ショウショウ マクト ル グ ル しゃあくプロスト クンミタマ	マグト ルノ ス	がま 生の元章 小の魔師
30	0.0	南电	7 1	グルソス	ムトオン シパブ アクセルクロ
10	D-N	程度	しゃあくプロスト	ノマアクンノ ス	メモスイン・フフタイン・マハムドオン
3	13.74	2002	クンミタン	ファミタマソ ス	70/m//
2	n n	が開	49V IV	カラソンソソフ	野寮 才会の年 位部付
9 .	Di	\$1.5	MAY	224 / 3	サルダイン テイアライ 人切に
32	10 s	特灵	タクヒ サラマンダ・	サラマンダン 2	7841/ 211/4
12	N.C	/0 E9	マカミ	マカミソ ス	ラトラカ レ スクンダ
32	, 51	女神	サフマンタ・ マカミ パ・ルヴァティ キンキ オ・カス ダンタ・アン ヴィーグル カイキコウカイ	サンソ ス サンソ ス サント サン ス サス レン ス サス レン ス カタ リン ス カタ リン ス カタ リン ス ファ レン ス ファ レン ス カケン	A P T T T T T T T T T T T T T T T T T T
14		送鬼	ネンキ	キンキノ ス	ジオグイン ジェ キェン スタ
13	DC	展主	オーカス	オーカスソ ス	かのさり
	N C	技术学	419.71	909,4 2	ディアラマ テトラカ ノ
13		龙王	ツィ ツル	ヴィ ヴルソ ス	アホタイン ジオダイン
13	14 -N			セイギュウ / ス	メカトンプレス 分ので位
13 13 14	14-N	3-8			
13 13 13	N-N N-D	夜旗	キウン	the base of the W	E-75 - 50 by 0 70 - 7
13 13 13 16 3+	N-N N-D	夜魔 世間中	キウン ゼドナ スプリガン	マトナノース スプリガンソース	ディアラマ ラクカシャ マハブノ ラ
13 13 13 16 34 16	N D L C N D	夜魔 地位い 転標	セドナ スプリガン	スプリガンソ ス	サの注意 デイフラマ テトラカ / アボデイン Jオダイン メカトンブレス かのぶ日 施立の所り 日ストワ ト デイフラマ ラクカシャ マパブァ ラ マルジオンガ・選印等 サの重視 ・マオンフ・フティー
13 13 13 16 3+	N D L C N D L C	夜魔 地位い 転標	セドナ スプリガン フロストエ ス	スプリガンソ ス フロストAノース	ディアラマ ラクカシャ マハブフ ラ マハンオンガ・御甲等 中の近原 ハマオン フフタイン 中の山原 和由ブ スタ 甲毛え物
13 13 13 16 34 16	N N C . C N N CN D C	夜魔 中間中 駅標 気機 間高	セドナ スプリガン フロストエ ス	スプリガンソ ス フロストAノース	ディアラマ ラクカシャ マハブフ ラ マハシオンガ・連辞等 中の母泉 ハマオン フノタイン 中の母泉 モカブ スタ 甲毛末葉 とセブレス 青カスプレス ペトッディ
13 13 13 16 3+ 14 3	N N C L C N N N L C L C N N N L C L C N N N L C L C	夜魔 地理中 新標 切魔 耐点 派之	セドナ スプリガン フロストエ ス	スプリガンソ ス フロストネノース サンダ・ソ ス バジリスクノ ス グクマンツノ ス	ディアラマ ラクカシャ マハブァ ラ マハシオンガ・銀母等 中の信息 ハマオン ファタイン 中の点見 电出す スタ 甲毛元素 とリジャス 売りスプレス ペトンディ メカト・プレス ティアラマ アギラオ
13 13 13 16 3+ 16 3+ 16 3+ 16 3+ 16	N N C N N C N N N C N N N C N N N C N N N C N N N C N N N C N N N C N N N C N	夜魔 中間中 駅標 気機 間高	セドナ スプリガン	スプリガンソ ス フロストAノース	电出プ スタ 甲主元依



B	•					
18	-	ERROR				
18	35	by fy	地名	719 /	719 11 3	注力性的 チャン かの子中
## P. C. 以表 79年 2047-A 2047-B 2047-B 207 207 207 207 207 207 207 207 207 207	36	No. Fe		マヤウェル	Hac ( 0 ) / 2	リカ ム ドキのチャクラ せの電性
## 16 日	95	D-C	8	レギオン	レドオンソース	台橋・ 分の信息
10		N-C		フウキ	フウキソース	
7 日本人 - 198					アレスノ ス オルトロスソ ス	型力を申 スクカンヤ 気団フ スタ 男の布着 ファイアプレス 火をブ スタ
□   10	18	Br.	大文	620	セノリノス	マ カルダイン パララティ 日ボハイブ スタ
No.   10	37	N-N		イナバシロウサギ	シロウサソ ス	見せえの大坂半 回費ハイブ スタ
No.   10			鬼女	クロト	クロトソ ス	サマリカ ム り更計 回復ハイブ スタ
No.   10	3	N	好魔	ノワンナ	シワンナノ ス	アキラオ 和原来に 分析は
No.   10		L N		クラマテング	クラテンソ ス	・ 成共元放・ 分の活尿 分の度別 ハマサン・シェーサ 知事主当
No.   10	39	D-N	推入	712	アリスソ ス	エナジ ドレイン 死んでくれる?
No.   10		D N		アルケニ	アルケニ ソ ス	ムドオン・ティアラマ・パイントポイス
No.   10		D-C	20-10	キングフロスト	ドフロストソ ス	が
No.   10	1D	D-N	折棋	ピアレイ	ピアレイノ X	<b>日見の利用 旧館プレス</b>
No.   10	4D	by he		トラロック	トラロンクソ ス	マカラカ ノ 外の 88
No.   10	1D	D.	山市	2.111	グルルソス	き空爪道・ペノンザッパー 电击放性
No.   10	41	D-N	2-80	719 779	アイラヴァソ ス	<u>ි</u> න <b>ග</b> යමු
The content of the		No.C		ティオーエソス	ティオース/ ス	ファイナルスト 分の流体
10 日 日 日日 日	4		\$5.5kg		スイキソ ス	フノダイン ミエ ポポブ スタ
10 日 日 日日 日			原元使	神也	オセンス	文章項 ラクンダ パララディ
10 日 日 日日 日		L-N	配料	77 / 77 1 47	7197Y A	メディラマ 天命長の 回算ハイブ スタ
10 日 日 日日 日	12	34.34	EI	725	アスラン ス	アギダイン・物理プースタ・リップ スタ
10 日 日 日日 日	12	D-L Not		サング ひ	サンブノ ス	タルンダ ブフダイン・水泥ブ スタ
No.		N-C	鬼女	ラケシス		ラスタキャンティ 主点の名 内得ブ スタ
No.	43	. 11		カイメイジュウ	カイメイソ ス	号れま(リ アム1タ テトランセ
No.	13	D.C.	交件	スカアハ	スカアハソ・ス	クラントタフク ガルダイン 兵突射性
No.	34	L-C	线型和	ハリティー	ハルティッ・ス	エナジ トレイン・メディラマ・回覧ハイ
************************************						ブ スタ
************************************	45	D-0		トラルテクトし	ククノテソ ス トラルテソ ス	ナイアラバン ホムティ でしょう
1	3		80%	ストリゴイイ	ストリゴソース	時間,先送我們,實施新門
4 De. 1 De. 1 Per 1	15	F. C.	<b>定押</b>	セイリュウ		ガルダイン 成尺ブ スタ 住居側
4 De. 1 De. 1 Per 1	,e,	N-N	你是	マンティコア	マンティコン ス	マハシオダイン アロ レイン 申出版の
4 De. 1 De. 1 Per 1	0-		A18	ヴァルキリ	ウァルキリン ス	ディアラマ・テトラカーン・物理系列
4 De. 1 De. 1 Per 1		D-C D-N		グ・フォン	グレンテルソース	参れまくり ~2000 8年 後で日来 毎は同じ学校
4 De. 1 De. 1 Per 1	WC_	64- Nr	形龙	キングー	キング・ソ ス	ディアラマ 明明ひ ラクカジャ
4 De. 1 De. 1 Per 1	+8	L.	- to	スサク	スサクソース	マハラギダイン サムティ /ミミリ
4 De. 1 De. 1 Per 1	+7	t-C	技権	サキュバス	サキュバスソース	ファイナルヌート・メディラマ・エナシ
The content of the						+ レイン
1	47	b	光梯	70×	ヘルソ ス ソロネソ ス	メギト・サマリカーム・文を別の
1	8	LN	7-8	ピテッコ	ピヤサコノース	マハンオダイン 日点の程下
1	R	n N	8,-RE	ク・フリン	77,11 2	テヤ シ 含。しばし グラントタック
1	· B	N	2 女	サラスウァティ	サラスヴァソ ス	サマノカ ム トラハイブ スタ べんきべ
1		N=00	龙王	ウロボロス	ウロボロスソ ス	マハシオダイン・一分の風計
1	23	N C	現化	アトロポス	アトロポスソ・ス	マハンマオン マハムトオン・ 分の違い
1	1	4-ly	1989 .	キマイラ	キマイラン ス	真理の間・マハラキオン スクカジャ
1	2	n N	機能	インティ	インテイン ス	アボダイン・ジオダイン・メティラマ
1		D+C	用主	キロク		モラルシハ・・塩灰金・マカハイブ スタ
1			際の後		アカラビアソ ス	メキト ノオダイン チャクラウォ ク
1	-n	N L	65.03	クイサウ	タイホウン ス	フオッグプレス・ミッえの様と・北京ティ
1	61	D-L	女神	イシェタル	イシェタルソース	アムリタ 字段接收
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1		4.0	2Etst	アルラウネ		北マスの大技化・メディラマ・ファイナル タ ト
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	30	L-L	大天使	ヴィクタ・	7199 7 2	メギトラ 未崩退・マカジヤマ
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1			脱王	DA TIME	ロキソス	DATE TO BOOK S
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	2.1	N. C	が 性	つかせいか	ベルセルタソ ス	ラスタキャンディ 均型ハイブ スタ
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1		N-C	40.10	パラスアテナ	アテナソ ス	ティラカン 物味モ労
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1				ミスラ トウテツ	ミスラノ ス トウテツソ ス	メギド・トリッキ グンス・英体証金子分
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	56		2510-10	ダイアナ	タイアナン ス	サマリカ ム けいイブ スタ
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	50	No.	<b>採剤</b>	シウテクトリ	シウテクソ ス	マハラギダイン・大浜モ炊・分の名前
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	56	N C	死神		オルクスソス	モ タルシハード・ 分の空泉・ 分の魔母
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	50	12: N		17 + 17	ゴグマゴグソ ス	世尺さ テイアラハン ガスムディ
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1				クル スニク	フルースソース	サニの海が マハンマオン 生音の景
1   1   1   1   1   1   1   1   1   1	58	DC	36.0	7 7 /	アーマーノソース	在何の都席 世刊の祖刊び
1		22-74 Au	2000年	クトラク	クトラクノ ス	エナシ トレイン アハムナオン からのな
1	57	. 0	E10	シコクテン	272/ X	お型ハイフ スタ 多円ハイブ スタ
1 [ 1 日	47	D-N	8.%	ギッメカラ	ギョメカラソ ス	不見のキャ テトラカン
18 L-C 北神 ショクイン ショクインソ ス デイアラハン 北京大の大原や 非初のた 18 D-b, 初却 ベルセオ事 ペルセオ事ノ ス サイトカ ム さっカルタイン このち	17	1-0	SE10	プロメテウス	プロメデソ ス	ディアラハン 選挙げの表別 メミミ放
18 L-C 北神 ショクイン ショクインソ ス デイアラハン 北京大の大原や 非初のた 18 D-b, 初却 ベルセオ事 ペルセオ事ノ ス サイトカ ム さっカルタイン このち	AB.	D-N		セイテンタイセイ	セイテンノ ス	物理・イン スタ 物理大領
18 L-C 北神 ショクイン ショクインソ ス デイアラハン 北京大の大原や 非初のた 18 D-b, 初却 ベルセオ事 ペルセオ事ノ ス サイトカ ム さっカルタイン このち	98	LN	22.99	アラミサキ	アラミサキソース	ロストワ ト 分の名法 分の施州
*8 D.h. 引作 ベルセナオ ベルセナカノス サイナカム イッカルタイノ 一の名				キノマモノ		メボトラ 併かりだえ次 分の場合
TO THE PARTY TO THE PARTY TO THE PARTY OF TH	48	DIN	2E30	ベルセナオ	ベルセナカノス	サイトカ ム マ・カルタイン 一のち
*   U ·   TYDYX TYDYX, X YYYY . 5 20	100	D 4	Wr.	ヤタガッス	ヤタカラス, ス	71447 1530

19						
				レットライダー	レッドソ ス	トリスアギオン・火炎プースタ・一分の腹腔
					~,y z	メディアラハン ティアラハン スクカンヤ
			魔王	アバトン	アパ・ンソ ス	フォッグプレス・下風の斗志 弦反击
□ ○ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □			放天使	161-	ゴモリ ソ ス	◇好への欲し・ラブラスの風 アムリタ
1		N-N		ヤマタノオロチ	オロチソス	第25 日・本イプマ - 2007年度
1		N H		719 7	ティダニアソ ス	月元の世 アムリタ 元の施金
		D.C		アルンエル	アルシェルソ ス	1 年後去・分の名様
					Aシフシソ ス	マハジオタイン・アム,タ・在北フレス
		D- t	1年級	アヌビス	アヌヒスソース	マハンマオン マハムトオン ティアラハン
				ア ルキンク	アルキンケソース	行門の種目 ラクガンギ 場所収収
1 日本				ケルフ	ゲルブノ ス	) メモトラ ハマ・灰八京州
2	P.	UN	45.60	7 7	7 7/ 1	4.00 M A A A A A A A A A A A A A A A A A A
10 ○ C   AND   44974 A   44979 A   74479	en.	- 6	1 Streete	as Walis Sa	11 France 2 10 2	TEMET PEALANDS
□		0.0		11011	/707V 7	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
□		D C		1A971 N	コスファン ス	William and worth . Turnet
18			RIVAL RIVAL	N 47	N - 1 7	**************************************
18		r-r	15.6514	75.47.7	9 Tm / A	SESTEMAN TOO BLOOK TO
18	6.5	D. b.		カブラカン	カプラカノソース	タッカンヤ メガトンブレス コのりき
50	Di-D			ho.	カウソース	
### 1				イグトラシル	イグドラソース	
10   1   1   1   1   1   1   1   1   1				トラソルテオトル	トラノルソ ス	ディアラハン ノカ ムドラ 外がまや
10   1   1   1   1   1   1   1   1   1	L6	D.C	非光	ニ スポッツ	ニスホグソ ス	位プ スタ ホ を4
10   1   1   1   1   1   1   1   1   1	65	F C	9(4)	ピシャモノテン	ビシャモンソ ス	物理ハイブ スタ・球結ハイブ スタ
10   1   1   1   1   1   1   1   1   1	6.5	Pg 15			アナンタソ ス	メティアラハン・ティアラハン・ド党大の
10						
1	60	104		オメテオトル	オメテオソ ス	トリスアギオン・絶対容度・マカジャマ
(	30		18.0	ケルヘロス	ケルヘロスノ ス	A BOND BL VOICES
**********************************	-OK	NE	長麗	/ 1/2	/リスソ ス	サマリカ ム・窓架プレス・後度
C   D   D   D   D   D   D   D   D   D		10-10	87.78	オンキョウキ	オンキョウソ ス	後・ 「なんか・世界ハイブ スタ
C   D   D   D   D   D   D   D   D   D			大安使	カズフェル	カスフェルソ ス	カルダイン・季風ハイブ スタ・疾风報行
10		DC			ヴェ タラソ ス	
		No.		ガネ シャ	カネーシャソ・ス	飲みだれ、ティアラハン・タルング
				729	ランタソ ス	ティフカ ノ ナイアラハン ラングマイツ
6   C   大学 アスタニル アスタニル アスタニル アスタニル アスタニル アスタニル アンタニル アンタール アンタニル アンタニル アンタール アンター		0-5			/PXY Z	
(6		true .	A 7 15		7027 X	THE PARTY AND TH
1					アスフエルッ ス	
1				ケノアッカトル	A ITOM 3	\$1. MI WALT PRINT 39
1				つかトンケイル	つカトンソ ス	1 000 1600 714
10	TO			72-br-	マーヤーソース	メダトラオン・コンセントレイト・接接的
20 0m.   日本日   カルティヤ   カルティヤー   フェブキャッティ   サーク   15mm						常开放
17	70	D-N	1857.16	カルティケ ヤ	カルティケソース	ラスタキャンティ チャ ジ ほハイ
10						プースタ
20	70	L-N	4.5	スフィンクス	スフィンクソース	
						の時形
	70	D		フレスベルグ	フレスペソ・ス	・ の・シカ ム 将回原則
	3	DC	16.56		ガル ダソ ス	<b>非风歌·大头及射</b>
1		Duly	n .	ノイノイミトル		メギトラ・メディアラハン リカーム
1		1P4		フェンリル	フェンノルソス	社門の物が 基を中・アイスフレス
1					オーティンシス	水田フースタ・电田フ スタ・モ州大名
1		L N	52.10	77	カーマリース	フィアラバン くめら かけのフィック
1		D .		27720	21/2/2/2/2	AMERICA MAZZONA
1		Contra	FO/ME			
15			0.26	100	1627 2	サマトカーム・ラブラスの母・何のない
15	1	DH		ラクシュ?	ラクシュミソース	メシアライザ ・西利のチャクラ
15		h - C	狂神	7913	アティスノ ス	Jカーム・不同の4 6・除水のよ
15			地田神	スカディ	スカデイソ・ス	大津界・プラダイン・ムドオン
15	7.		大天放	スラオシャ	スラオシャソース	天物・チャクラウオ ク・电击反射
1	75			<b>デモニホ</b>	ゲモニホノ ス	
1	25	DL	916	サマエル	サマエルノ ス	ディアラハン 依角干洗 マネえか
1	10	6		k #	トールソース	打つの別様・東文 ペ
1	28	D.N		ネルガル	ネルガルノス	リカ ム マハンマオン マハムトオン
1	22		現土	スルト	スルトソ ス	ラグナロク・火炎ハイブ・スタ
1			塩が		ハチマンノス	製作のボナ ノセッシメント・ サの流り
1	78		龙岭	コウ,1ウ	コウィニウソ ス	分の方様一分の地計
1	3 .		取^	ベイルライグ		今日期・北州ブ スタ 十の税款
1	M			アマテラス	アマテラスソ ス	メンアライザー外母後型
30 d d 10 h 10 h 24 y 2 h 24 y 2 h 4 マ 17 h 4 2 h 20 h 20 h 20 h 20 h 20 h 20 h 2	1		<b>企图</b> 的	セイオウボ	マイオウボソース	後年の日代 メディアラハン 中の風
0   0   0   0   0   0   0   0   0   0			大文团	ハニエル	ハーエルソ ス	ンオスイン 中田ハイフ スタ・中田かっ
0   0   0   0   0   0   0   0   0   0				71/97/	ルノマアンノス	4470 A SOUNCE HONE
0   0   0   0   0   0   0   0   0   0		0 4	世界	アムカト / 赤カ	FYRRY A	メップライサ マギンラナノ サントマ
** C		D.A.	100 2	424414	LESSO / Y	weare world south
1 C   0   0   0   0   0   0   0   0   0		CO-N			7.55/ A	##### WAR # ####
1 C   0   0   0   0   0   0   0   0   0		6.3		K9102	メタトロンソーマ	北利の全 物理初出
# D - D - D - D - D - D - D - D - D - D			Shift no	24/#	スサノオン ス	2 NO 2 40 5 40 14 40 47 14
© 1 N		De	EE 26	dr s		<b>公本行,由土于外,也见王</b> 敦
90 トリ 現人 サイト ロンドラ 人 ロンドラ 人 では 200年 100年 100年 100年 100年 100年 100年 100年		I N		71628		・カ ム メンアライサ ・1 三の音か
90 トリ 現人 サイト ロンドラ 人 ロンドラ 人 では 200年 100年 100年 100年 100年 100年 100年 100年		D. N	4544		サトソ ス	抵差別所 マカラカ ノ
90 トリ 現人 サイト ロンドラ 人 ロンドラ 人 では 200年 100年 100年 100年 100年 100年 100年 100年		D-C	AL Y	7 7	7 5/ 2	打ての知道 チャ ノ・テトラカ ノ
90 トリ 現人 サイト ロンドラ 人 ロンドラ 人 では 200年 100年 100年 100年 100年 100年 100年 100年	89	L .	. 太天使	セラノ	セラフノ ス	ピラグパン・火炎吸む・破魔光效
D N さる 3サカト マサカトン 1 100 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10		0.4	混入	マザ ハ ロフト		ベビロンの年 サの天原 かの痕跡
D N 2 G プラガト マサガトソース PRODUCED 5 2001-1 D. PAR デミウルゴス アミウルジス ヤボック 201 ト 1 ハイナ スケ	8	1.4	破坏的	シヴァ	シヴァノス	物名の登号 ジハト
D. PA 9:00-12 7:000 2 1000 20 1 1747 A9		D-N		マサカト	マサカトソース	
			E193		アミウルソ ス	切得のき メハト ミハイナ スター
	_					

是完整的對應與的難力、然后具有基準能力到自称性也數率不可以與此一 竟的這個人。就可以有針對性對於自己,強过最更決勝其效力已等。 戶一 做的能是有其进行場份,提出被是升級一 使其他力意全變肥,接下未約工能就 是再其做成屬邊并已下系统生成的密则。以便下次兩用时可以方便相提到。美可 密码果是统一排作,我们会在西面的文中提到。

## **差干括件(スペンアプリオラア**

海体地及本作的新推集業、海標送设施 神楽販場力が振興的が高。 は一般都是 向かな他力、沙中・航年メイン・ジリー 最次事主は各行中被ツル脈線弾脈、四美端 直点三千線助循件マブブリ、 製液中可以 類別的指体係多、衛小線体影響を自己的SIZZ 大小、同时報告的數量不能能式はSIZZ資的 原動、女子並一定主義性条数的又消費施

and the same of	
ロナース ロ 百次網	2 リメディック 1 リプライザー
	シュセンドー
3242	A STATE OF THE PARTY OF THE PAR
フレゼンター	1 ロングバーステ
36 262	

看到。关于辅助操件的分类还是比较多的。 1 源或中央于辅助操作一类是有着自 分明运用不同场合。比如处于方思时,处于 己的心环境的。这是不能成立。 级中时,还有关于那美会省区以及中等等第二十分有情况的心态。这重要等等 出的是关于西美会区的构筑力本作中进行了一定的美化。使实以原布的思度能力 心心态化少。这一种写得经

中分离出来.	这一点	做得作	)好。		
		_	A \$100 A A		
2.83	tfr格	SZE	ARM PROPERTY.	必要素材	<b>ルサカボ</b>
エネミ ハイバイ	8000	2	通数率减少	施王の石片	M12完成
エネミーララバイ	8000	4	通故率太幅减少	-	EX14 「ここに妖精 の街を作りたいの!!
エネミ ホイホイ	2000	2	通欲率上升	進行の勾玉	M18完成
エネミ コイコイ	2000	2	遇牧举大幅上升	-	EX任务
レントカーペント		5	不過效	-	2周自
HP,∄,√S	2000	5	行进时 资源高自身HP 小田复	-	初期
HP, #14 S	2000	2	行走时;一定距离自身HP 中國雙	第三の背承	M15完成
M->VFC GH	4500	3	行走时一定距离全员HP 小田雙	魔王の石片	M12完成
HP,⊅/√—M	12500	5	行走时一定距离全员HP 中回复	彼时性アステリア	M20完成
MPリカバーSI	4500	3	行走时一定距离自身MP 小团雙	魔王の関係	M15完成
MPリカバーSI.	12500	5	行造时一定距离自身MP 中面复	妖精の竖琴	EX3「ブルージェット号寺医作品」
MPU カバーMS	12500	5	行进时 定距离全员MP 小田复	祝时性アステリア	M20完成
WENDY-WE	24500	7	行造时一定距离全员MP 10回复	-	EX任务
V=-・F-	-	1	地图上维显示出全阶层	-	-
スキヤニングゼロ	-	6	地图上総登示開影部分 約区域	-	-
フロストアイコン	-	0	地图上能显示出可复的 图标	-	2月日
ナース	4500	2	经过有密和等底的区域的 能减1分类如含的推塞 经过费血区域时能减少所 受伤事。	施王の当市	M15完成
メディック	4500	4	经过有着和睡眠的区域时 能大幅减少异常状态用着 率 却过和自区域时能大 幅域中两类等者。	-	EX任务
-	-		丛于榆牛时		
2.16	价格	S ZE	松明	必要素材	人手方去
自太郎	2000	3	受到敌人态美的场合。 走	フェザーロック	MB克成

			题下集件则		
2.16	价格	SZE	松明	必要素材	人手方去
自太郎	2000	3	受到敌人态袭的场合。 走 确定图截	フェザーロック	MG完成
サプライザー	2000	2	先制攻击确率上升	進行の勾玉	M18完成
ギボアイズ	-	3	光标频定数人时会有的前易 開性狀态智寸	-	EX11「ブラック ボックス回吹1」
ヒロえもん	2000	2	战斗结束后 物品排 落准1升	フェザーロック	M6完成
ホワイトアルバム	4500	3	战斗结束后 取得轻 验值增加	夜魔の甘露百	M26完成
ノユセンド	4500	3	战斗结束后、金钱增加	夜魔の甘露酒	M26突成

			THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COL		
\$ · \$5	价格	SZE	说明	必要券材	入手方法
ブレゼンター	2000	2	仲魔容易给予道具	魔王の真瑜牛角	M7完成
ロノグバースデ	8000	4	仲魔必定给予道具	干支月宮鏡太阳鏡	M24完成
ギヤンブラ	B00	-1	仲魔的技能容易发生变化	魔王の石片	M12完成
ダブルダウン	2000	2	仲魔的技能必定发生变化		EX任务
ヘラクレス	2000	2	定确率"力"+1		EX任务
オルフェウス	2000	2	一定确定"魔"+1	-	FX任务
オッイオン	2000	2	一定确定"体"+1	-	EX任务
アキレス	2000	2	皮條率 "迹" +1		Ex任务

	A Start Sand							
之均	价格	SIZE	说明	必要案付	入生方法			
思コノハ タ	1000	0	充魔合体时 通常 专合体场合 合体 结果为 魔兽"的场合含变为"珍奈"	珍書の主	Ex9 特徴の歌 を売おうぜ			
現人コンパ タ	1000	0	恶魔合体时,通常二身合体场合、合体结果为"幻魔"的场合会变为"魔人"。	死兆石	EX 2「提出作故			
証印コンバータ	1000	0	距離合体的 通常"易合体场合 合体结果 为 通神" 为适合会多次 处神"	程時の担告	EX10 トイレに 智も者。			
コペルニクス		-0	合体率数发生率为100%	-	EX21「プラックボ ックス田長 25」			
フラカストロ	500	0	<b>站体準故发生</b> 康为學	適主の古べ	M 2 = R			
证神信来	1000	0	合体等数数生材 他有班生 班神"的可 被性的话 計 空可以很受出"任神"		EX任务			
ラブラス	1000	D	<b>各澳合体計 通常性退生市高等股市属中国技</b>	干支月高镍	6/24字段			
パラケルスス	1900	D	医魔合体的 原有恶魔的等场会中替责在 车魔的基层	適行の句を	M16完成			

			<b>《</b> · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
e 37	价格	SiZE	他拼	a. 要审材	入学する
724 11 2	600		よ用計可以別差異性ので作的な活	フェザ ロック	MB+ K
グリ レグラス	12500	5	<b>敢恶魔主动成为华廉的概率提升</b>	見封性アステリア	1420完成
ライトインヘル	2000	2	社學確求學與軍提升	・成下の目 原生角	M7光规
Jラクゼスブレー	12500	5	层理会适谈行中、存变级气氛不好的 可以符件限变好	フェザ ロック	M6完成
ティ・・アミティ	2000	2	自放恶魔快放弃成为种魔的时候 可以 上具套在零件	平支月宮镜太阳镜	M24完成
プラスアイテム	12500	101	当动尽魔给予做品后 可以止其两 给予 个	魔王の真暗中角	M7完成
プラスマッカ	4500	3	有可数范围进行合线交易的 可办 付价还价	魔王の良家中角	M7完成
ウィズアイテム	4500	3	就形魔変为(+魔时可以得受物品不可 与其他 *ウィズ* 系括外例が簽备	法庫の計算者	M28完成
ウィズマッカ	4500	3	程別確定出炉欄目ぶい。再到今往下 司与其他"ウイズ"系領は同时教告	市廃のH雲石	M28宝成
ウィズヒール	4500	3	数型機空角や機計可以得到田賀不 可与其他"ウィズ"系指件同时簽备	夜鷹の甘葉浦	M28完成
フレンドアイテム	8000	3	与仲積相同的思慮存在計可以明到物品 不可与其他 'フレント' 新括件同时委集	施王の胃液	M16完成
フレンドマッカ	8000	3	与仲廉相同的巫魂存在时可以得到金柱 不可与其他 'フレンド' 医潜外同时聚壬	魔王の胃液	M15完成
フレンドヒール	8000	3	与中庭相同的思观存在対可以得到回复 下可与其他"フレンド"展域外同时设金	真王の背液	M16完成

			<b>其他海</b> 省		1
8称	价格	S ZE	(地)	业要审机	AFAS
华礼は7枚	100000	9	插件的S ZE无视、疫备时除了 此插件 可以再避8个	-	2 N E
的女神幼生	2	1	好像是游戏数据的 ?	-	2月日

をおサ チA	素材的搜索和燃知	ヴェルヌの領末	故事进行 M5
☆材サーチ目	用于搜索上位膏材 并在地	ゴエティアイト	故事进行 M20(聚
	图上以银色表示出来		材 エリダヌス1日
ポポサ チC	月干搜索最上位資材 并在	ヒランヤ	EX44 ウサギをつ
	地图上以金色表示出来		かまえて
アンロックA	A类型缺倒门的解析与开锁	フェザーロック	故事进行 MS(素材
			アント・アIF
アンロック8	B类型防御 1的解析与开销	ファインダイト	故事进行 M13
アンロックC	C类型防御门的解析与开锁	リメディウム	故專班行 M26索
	l		材 グル スB2F1
アンロックロ	D类型於御 1的解析与开锁	クレメントベル	故事进行 M28
アンロックE	E类型防御门的解析与开锁	<b>平穏の</b> 角	意材 グル ス1F
ゲトサーチム	A类型验密 1的解析与并特	并示の容法	故事进行 NAS 實材
			ボティス161
ゲートサーチB	B类型秘密门的解析与开锁	道行の勾玉	故事进行 M16I章材
			デルファイナス3F)
ケ トサ チに	C炎型秘密"的解析与开锁		故事进: M20
ゲートサーチロ	D类型秘密门的解析与开销	御兜の勾玉	放事进行 M28
ク トサ チE	E齿型秘密 1的解析与并销	利用の勾玉	EX33「井国のマレ
	1		E1:44
エネミ サ チA	A类型敌人的解除与发现	カイアストの後	故事进行 M111度材
			ポテイズIFi
rネミ サ チB	1 B类型放入的解除与发现	在超镜	故事进行。M25
エネミーサーチC	C类型放入的解除与发现	求尚持の領	業材 ホロロジウ
			AB4F
スペ ススキャナA	从管制市白隐藏场所A移动	除主の所	故事进行 M15
スペ ススキャナ8	<b>从管制点向隐蔽场所B移动</b>	巨人の牙	故事进行 M26
ダ クスキャナA	A类型阴暗地点可能化	微雪石	索材 デルファイ
	1		124F

素材 シャック部基地1F それ ホロロンウム63

ダ クスキャナB B数型阴暗地点可求化

大天後 粉料 除料 非洲 五 人类不能与精灵进行合作

2、改為、妖術、邪寒、妖鬼、和水 表象、一道、血鬼与精炎素(合体的红果都 ■無収 法一点需要政策

精灵同类之间的合体管症为参考 实际上本作中加了不少种意 第二指领 各体的规则限制、玩家需要适应一下。"



1 精灵合体时的升降级可以清楚地看到

4	7274-4	Ġ,		=	=	-	=	3
1	<b>M. HEL</b>	Ó	1	4	Se	1	6	Ų.
ud			10		40	a		
- 49	PERSONAL PROPERTY.		90	20	27	25	-	
-	of the same of the same of	100	15	44	35	95	799	
-	DESCRIPTION AND DESCRIPTION AN		75		10	2	141	
-	page of take	m	15	27	1	ы	120	
-	THE RESERVE OF		271	12			172	
Address of the			lo.		141	44	1	
1000	7700			D - 5	201		1-1	
*31	E SHIP SHIP	*	l o	Eo!	MA!	BA 1	<b>!</b>	
100	All lines	- (1)	Ep :	ķø.	44	74		13

•	4	_		
в	L-N	特贝	アシズ	魔兽 地界、夜魔
12	L-N	特灵	エアロス	<b>天使、妖魔、妖精</b>
16	N	特页	アクアンズ	妖鸟、妖鬼、鬼女
20	, L N	精灵	フレイミ ズ	天女 发王 堕天使
21	L N	精灵	14	神树、圣兽、地母神
25	N	精灵	シルフ	灵鸟、龙神
28	L-N	精灵	ウンディ ネ	女神 神善
32	. N	\$7. ×1	サラマンダ	北,道 水中

		No.						
人神	1	11	11			Į		
人吗	* 1			-			11	
+0.83			Į	11	4			
大使	† 2		1	1.1	L	11		11
妖鸟	†1		12	1	11	4	11	
妖魔		11		12	11			
天女	1	†2	11	1		Ţ		11
神學		* 1			T 1			1
圣修			+	T 1		11		-
. 12	11		11	,			1	1
妖精		1.1	12				* 1	
42	12			. 11	11			
地灵	11	4		1.2			-	11
A.L		12	11			11	* 1	
地田神	4	* 1						† 1
在中			* 1					
北神	11			11				
历人技	* 2	Ť1			11			
妖鬼	1	+	12	* 1		4		1.1
4 \$ "	0.1			. 5		11		
40		12	11			T I	1.1	

	虚流				
		A DESCRIPTION		 	7

第一条のである。 の関係であり、 を対象であり、 は内がする。 はりがする。 はりがなる。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。 はりがな。



м	No	国等	10 83	Na	通音
,	1	、統を手放しナイフで应战の准备		2	· 母は他 かっ任せせる。し用る
	2	使える弾丸を探しに行く		3	近(に養殖し他のへりを待ち合意
	3	見つからないよう 、配を添す	5		19町者を尊重し直視するにとど
2		工作を优先し回るしない			ಕ್ರಾಕ್
	2	字をの仇を取るため位を击つ		2	ただちに拘束する
	3	仇をおれる作战への交更を求める		3	依候などで行动を削限する
3		1 当春泉 に交代人日を待つ	В		成功する 以上问答小为没问题
	2	生活できるうちは行つ			了的话, 选此项结束对话
	3	すぐに。母逐する		2	无理 <b>だ</b>
	1	ナだちにキャンプへのく		3	わかっない

元" 美型	- En 1	, 40.5	EERIO	=1EE4	o 120 6	-10 <u>/</u> 16	物品成本				
改击型	1	1	1	1	1	1	カ				
成力型	3	1	3	2	1	1	用				
本介型	2	1	1	2	2	1	11:				
<b>美食型</b>	3	[ 3	3	3	3	1	St.				
4.气型	2	2	2	2	2	1	2				

보인	HP.	MP	1,	361	14.	进	20.	24	16:29	IL HEE		
(市覧	56	32	7	5	5	6	. 8	22	1 1 5	21		
17.50	58	37	6	7	8	Б	Б	20	3	22		
45.0	63	32	5	5	. 7	5	6	20	. 3	23		
0.40	63 55	35	6	1 8	5	7	5	20	3	21		
44	50	20	n	é	E.	c		21	1.4	7.2		

而关于"体"一项也是不能忽视的,繁添女神系列的玩家都知道本系列一贯 N 《 的要求比较高 " 体" 关系着角色的出和物理防御,如果一味追求攻击 方向培养的活,活期强力及隐藏BOSS的战斗全相当被动。像原列以往的作品都可 公证明这点。因为在女神系列的战斗中,战斗中的分工是非常重要的, 攻击的着 出不一定非要全部依赖主人公,这一点主要模据队伍中的体舆强度来分配工作。 而且并不是每作的主人公额海《真女神教生3》的人修罗那样强。主头公的首要 任务是不認死。否则直接会游戏程末。所以保金选量优先的。

本作在获得恶魔的方式上除了系列传统的恶魔合体外,还可以 通过密码输入的方式来得到恶魔。此外,游戏中还存在着一些隐藏 或是游戏发售后由官方在其游戏主面上公布的部分卷领。此如籍// SLINMONTUESWEDNESTHURSFRISATURDAY" 后会出现LV83的 原料 冬下"等,密码大致为为两种、一种是在恶魔全书中自动生成的,另 一种为官方公布。有意思的是、以下是本作一部分制作人员的名字 他们也会在本作中作为密码的形式存在。这美中不乏一些提力暴展。 比如金子一马的名字就对应逐篡。

			_	_		1	
m. MAKANEKO	ンヴァ	311 F	メンアッイサ	·····································	TE.00.4.志	胜利のはいひ	☆の鹿島
E , ISHIDA	7 1	ファイナルヌ ト	至高の境準	+ E.00 + E	第1480周日日	ボブ スタ	
SHOGOISDGA.	ヤタカッス	TRAC	アトラカ ン	マカラカ ノ	奇骏	批判のチャクァ	
KENICHT/SUCHTYA	ビクシ	メギト ラオン	メディアラハン	-	-	-	
KAZUYLKIYAMAI	プロメテウス	チャジ	狂气の粉碎	-	-	-	
YUKISAKAMOTO	オニ	失炎兩性	水结附性	电击射性	疾风耐性	-	
MEGUMISHIRAISHI	フェンフル	ラグナロク	阿弥破	物理反射	祭风颚收	破魔丸效	胜利の鍵叫び
THTS JYANATANABE	ハチマン	ジハト	ラスタキャンディ	差±1の正当び			-
SAWADKATO	SI	メディア	メディッマ	メディアフハン	メンアフイサ	サマリカ ム	リカームトラ
KATSURE H RATA	スライム	ビックバン	メシアライサ	ラスタキャンディ	ランダマイザ	植神界常え致	身本が発えか
KENKOGA	イナバノシ ロ <del>ウサギ</del>	特攻	ディアラバン	スクカジヤ	-	-	-
A SUSHIMOTOL DI	ティタ ーア	アキダイン	ブフダイン	ジオダイン	メギトラオン	米附への係い	ティアフマ
TAKASH KATO	ネコマタ	アギラオ	メガクロ	程及击			-
F. MHDIVJA	ノルキー	<b>メフラ</b>	th same)	ティアラマ	メティア	・なき目れ占ち	

# 记确定的隐藏要

**化二周目迪加豪崇** 

二周目后,将解禁恶魔合体的解城里制,直压人 》。 多生的初始召唤位置就有12个。 蒙此之外特造加巨X 任美和4个辅助操件(可以直接购买),最后还有个 **迪加的隐藏迷宫。(隐藏迷宫的增加位于: グルー**本 1F隐藏地点被未使之为诸住的门 2.维承要素

本作二周目等继承金钱、装备、温贵梅园、富

材、恶魔全书以及开放的恶魔合案。 3.不会继承的要素

魔品、操件类、贵薰品、地图情报和任务(主要 +EX1,这些统统不会继承。另外,关于主角也不是 继承(包括签级、TYPE、名字、能力)



**一道改变条**用 生中不乏一些只 有二周目才能得 到的恶魔存在 大家找找者。



## 第一章 惊险处境

从昏迷中醒来,德雷克发现自己正躺在车厢之中 右手无意识的摸了摸肚子,才发现满手是血,怎么 回事? 自己怎么受了这么重的伤?

勉强站起,从车厢一头出去,竟然是最空的。下 ○就是万丈悬崖 順着车厢的把手和可以攀爬处小司 向上爬去,砷梨的车厢上面时不时滚落下各种部件 好几次都从德雪克的身旁擦肩而过,不禁惊出了一身 今汗。终于在车厢彻底坠下悬崖之前跳上了安全的地 模糊的记忆片段开始逐渐清晰起来

阳关、沙滩、美味的果汁、对德雷克来说可浸渍 得的假期,费思这家伙却很不识相的跟你提起了13世 纪时马可波罗的宝藏,忽悠你和他一起干上一票。虽 然探险是德智克最大的爱好,可这次听上去未免太不 表谱了一些, 探视头刚想拒绝, 费思递过来的一张写 有拉丁文的文献彻底改变了德雷克的主意。原来当年 马可波罗离开蒙古返回欧洲时,成吉思汗曾经送给他 800名水手和大量的船只,然而最终跟随他回到欧洲的 却只剩下了18个人。马可波罗在游记里从来都不会有 任何的踌躇。但是这次却只字来提、究竟是为了什 么? 莫非真有宝藏不成? 好奇心旺盛的德雷克态度立 马来了个一面八十度大装弯,主动雕上了费思的"贩 这时,另外一名搭档也出现了,她就是克洛

回忆暂时中断、现在德雷克还得继续拖着伤痛之 短继续前进,从地上的尸体身上捡到一把手枪,沿途 闪闪发光的东西是收集用的宝藏。拉开大门进入后可 以补充弹药,用枪射掉门上的锁出去后金遇到一个敌 人、可惜还没等我们还击。这个倒霉的家伙就被边上 的汽油桶给炸死了。来到另一节车厢之中,正准备从 面破碎的天窗处爬上去时发生了爆炸,唇骨沉沉的 德盤克再次陷入了回忆之中。

有议好初步计划的德雷克刚回到自己使着的旅 克在找到宝藏后两人携款私追,把费恩那哥们给扔了 美女的提议还是很有诱惑力的,两位老情人敲定 而便开始了缠绵。

回忆再次中断,从本册内破的洞口向对面能过去 6 管子向右爬上再排回雪地,前进一段找到一个人直 首、德雷克修干彻底规回忆起了这段时间的道道。 四个月前、土耳其、三人开始了行动。进入下水 道后兵分两路,德雷克和贵思潜入馆藏偷取地图。克 洛伊则负责切断膊物馆的电源以及开车接应

## 二章 硅门而丿

报着费思前进, 走到尽头上岸爬上石头, 接下米 需要顺着水管攀起,尽头发现似乎是条死路? 此时报 方向键的上键,会发现原来路在上面,费思会指你· 把字让你跳上去,把梯子放下来接他,再顺着竖并爬 上去打开井麓进入建筑物内。

等不着的梯子处得按住三角模让要思先上去把桶 子放下来,2楼的通道被灼热的蒸汽制锁。阀门开关就 在右侧沿楼梯上去。之后是一连串跳跃,團體可跳至 较低的平台和隐蔽, 出去的门上安装了一个报警器 需要沿着右侧电话线找到开关扳下才能出去。

出门后潜行到保安后面用方块键可以偷偷将其 施门上到二楼,这里有两个保安,一人干掉。 个。接下来的中庭德雷克走左边,费思走右边,各向 放倒保安后在中间门口会和,此处门上的警报摄警要 混上门右上关闭再合力搬开。

接下来的大庭院保安众多。左侧那拔不用理会 需要先后摆平水池下面露柱子的保安、靠着水池的保 安。正前方里面的保安。右上的保安(爬边上的墙前 费思会自己摆平右侧走廊里的两个保安。接着 儘 震窗户进入下一个场景。

此处有四个保安。 **惠提议使用麻醉枪,每**次名 干掉两个后, 合为推动率 当 极 随 左 侧 项 上 面 法

后德爾克先用钩爪爬上去。此时会有一个保安从下面 **展出来并用枪指着还在下方等待的费恩。需要在**L 面迅速用枪干掉之。接着爬横梁,出来后看到了此行 的目标。一座高塔。

上方某平台处费惠会提示你 他在你的上面 业住保安的题将其扔下去后,费思开玩笑说"现在惟 5你下面了……"沿着魔旗物的顶部蜡袋前进,示着 100

这小子的嘴什么时候都是这么欠抽。 接下来的一段剧情,侧雷克符翡翠标毫不心疼的 原体,得到的却是一张看不清楚内容的堆图,费思正 忍不住开口抱怨,德雷克注意到地上的松牖后灵机一 动用打火机将其点燃,地图上的内容逐渐浮现出来。原 来当年品可波罗索然就已经发现了著巴拉-我们所熟悉的香格里拉,但他们似乎是因为拿了传说 中的華陀庫尼石而被诅咒、最终漂流到了爪哇岛。 而接下来意想不到的事情发生了,费思这家伙竟然在 这个时候突然翻脸,原来这家伙心更黑准备独吞,故 **應触发警报后独自跑路。此时德智克需要上演生死大** 追亡,跳楼梯、跳窗户、钻地下水道,可谓无所不用 其极、然而量终还是被警察重重包围

-个月后,正在狱中独自郁闷不已的德雷克被好 支苏利花钱敕了出来,克洛伊也在此时出现。虽然对 后者已经心存扑带 景终三人还是准备合作前往婆罗 洲。让克洛伊在内部做接应,里应外合,争取在费恩 伙之前找到传说能够实现任何愿望的圣石。

## 第三章 婆罗洲

来到婆罗洲,德雷克与苏利刚的进没多久就接到 克洛伊的通信,原来她已经事先在这附近理實了数颗 炸弹,需要德雷克将其设置好。路上绿色的装置就是 炸弹了、急近后按三角键就可进行设置。接下来需要 穿越数个敌人把守的地区,考验德雷克射击技术的时 候到了,途中的掩体一定要利用好,只要不是持续被 击中、德雷克的体力就会自动恢复。需要注意的是。 德雷克只能随身携带一长一短两种枪械, 敌人扔手需 寸来时需要迅速逃离现在的位置。

50 攻略人行道 GAME SOFTWARE 09.20

每效人的营场处济海后需要找到顺灌企业处的四 场效域并发现效,有两路在每一个震调制进,2000 期产第二个常规定到,是而一颗在第二个资制发动,以 行他向右走发现下面有两个上头正在折着发动机, 利建议偷乘,惟知您对边上突然来了一个敌人,真势 海绵不成地往来一个可以特战。方块唯可以连续以 一一三碳数人制住后需要在下两键或打造

## 第四章 发掘现场

一场硬仗了,大批散人会从对国冲过来,握内右侧, 是二可以补充手置,利用于雷的条伤力和房屋进行地 的一、好客易打造这支人后会有不少敌人强害这处 的外利。此时需要尽快快定制定伙填定,接下来还有 个拥有重机枪的连接需要用于置加数才可安全离开

沿跨東新建立之中,利用民上的松斯城之一个20 中,開始上的自由效到尽头的铅镀,得到其子上的 地图后确定了下一个目的地是把招水,阴寒原并透 即被贵思一位机个正管,克洛伊孤装排挥并放起了新 一种狂奔,尽头是一边磨瘦,便下是没有饱落的 大维。 经未免帐款 建筑等产工

## 第五章 市区战

尼治尔、刚上来就被一辆悍马追杀,此时需要一 边逃命一边转续射击紧追着的悍马,终于在生死一发 的间隙将其击败,侥幸捡回一条小命。

接層關棄先搞定前面的一級敬人。之是进入左侧的原內、此姓敵人众多,利用權格平留怠算是杀出 實面。 尽头处却遭遇一桶與有重机和的卡车、既看着 就要完富的时候一发火箭弹椅卡车炸上了天。 回头 事,被天动地,宽洛伊总算是及时处到。

红色的大门从这边打不开,让克洛伊先等者 左侧的柱子处爬上房梁绕到了另一面,刚把锁打坏 两人就又遭遇到了新的一批敌人。进入避免物内。



一个门被木板射住了,此时需要用枪将三块木板 打碎才能通过。

# 第六章 险恶时刻

接下来的一个开阔场景是大型枪战处,建议先到 有到卡车上干掉数人拿到火箭筒。这么好使的武器不 用白不用。敌人的进攻一波接着一波,耐心利用掩体 与之周旋,炮上有许多武器可以给凉。弹药不够了额 財补充,好容易打選所有致人后刚前进不久又遷到了 新的獎率。这次还有一桶架有重机枪的卡车堵在了路 们,建议此时先推回开阔地利用摊体消灾掉主动出 的敌人,最后再去干掉重机枪。

海南从有别小被点,此款物。 近电解均全器到 新物点、 这样效应含素和需用的原文。 不幸运 一一届被市务时上一下合电常危险。 迅速需求这样 较大的能设是主席加出头部。 由中高他后回可打碎碎 头盔,有外一枪可可强之。 电梯子指一平发统攻电 场面发展的条件都了出来。 发海中海脑围在一柱模 中,需要无控制运搬开发烧的机车。 不断止血迹 中级 人国基本少。 但多是分性出现。 没有什么运动 最后在他的小侧部的电电子开开车与发音中态

型用的前於海內、障害皮肤灰以大起與扭杀 除了一意,对此而使用品产品。从离散的平台战机 很常用。 扶着重型性或是正列的油资。一种验到惩 观象市的人员是一个人员工,但是一个人员工,是一个人员工, 如果不像血速位为全土利用的是一次更生第二类可特别 以来的方线和到台位的,具有一个人员工,并为 则到年台上,有人是需求从下后代建过,是同时 用从放入于中耕油的火箭膏烷于等一直是随在柜的直 升机物及于中耕油的火箭膏烷于等一直是随在柜的直

沿绳索滑下去的途中,绳索突然断裂,倒霉的领 镇克给摔了个不轻。利用垃圾桶当脚垫爬上管子,下 来后遇到了老额人记者艾蓬娜和她的搭档摄影梯水头

# 第七章 他们正现着我们

德雷克不放心这两人继续留在如此危险的地方 决定带着两人逃跑。克洛伊认为这样会报票大家。 看争吵局克洛伊还是妥协了。

無減差初的一次進馬及发现通过方律的發展所 於河流報。此時要接在您。 5点於你自力上部 自后,先用他計畫下方實色汽车处的气罐将其作到下 患去,再在地上地一个情報排售。严某的过去形式的 是,如此再解了來會全在完果的一直有限分配 注,指不來的惡景,从空即还回过去干球上为价重机 有用用重机槽的火力解决排从后面包护上来的效 上球次的探索提案你引起"的疾情,是需定是一种 是逐次的探索提案你引起"的疾情,是需定是一种 一定方針十五次数据和未来安全等而一种 是可以

### 第八章 城市的奥秘

则和克洛伊进去寻找线索。

这里是一个谜题,解谜的关键在于眼前颠像四只 拿武器的手的姿势。按SELECT键可以翻阅德 原克的日记,找到证数有雕像姿势 的影一页,然后按照日记上的姿势奇障章摆放好,此 处需要从右侧精体的柱子处方能脱上2楼。上去居先 往另一头走。之后发生初端,就能够上2楼。上去居先 住另一头走。之后发生初端,就能填入标题上2楼 了。解耸走上面的两只手需要在角落里往上眼看石头 寒雨过去才排移得到。姿势接放正确后。解始的肚子 会打开,用那汪人面已首指入后袭流扬块、大厅中央 水池中的水道去。第出了入口。

写《進入漫遊中、一边事天一边前述。 沒銀到地 上突然展开,两人朝鲜了下去,此时是在一个封房时 小空间中,上方花前了尖锐跌钉的木板正不断反下。 急关头。 发现边上的齿轮电影里。用枪连蜗射击打车辆 上下两一边轮的几个边上部钉板接子停下下来。 南平 水个路的地方, 通往来到一个板为路的水方之

### 第九章 一线光芒

## 第十章 只有一条路

建並只有一条稀可以適出去,那效素原料傾回。 需是一次的進退是不可達的的了,然而加土无罪与政 人理就,因为政府自然月基。特面加土活而已,所 以權本不必与众多致人死禮。一直沿路往回跑即可, 可述此,再進內衛北后,由于地彩練等。所以往至前面 (物位) 域。 成也,一種沒來掉了。之前在尼泊许市区进电。 場前建型过的影響全条房原文的數人。以及使用原能



GAME SOFTWARE 09.20 攻除人行道 51



的國木上的带子打斷后國木就会滚落开来,那家伙也 会直接揮死

接下来出场的是武装直升机,这次咱们可以坐进 B支的重机枪台前和它面对面的PK了。攻击目标自然 是直升机本体,不过它每隔一段时间就会发射数枚导 弹过来,此时需要优先攻击那些导弹,尽量将飞来的 寻弹全部击落,最终成功干掉直升机。

现在,轮到士兵头目亲自出场了,这家伙还是比 该强悍的,不过和那种战争堡垒型的敌兵比起来就多 的多了,尽量多用枪支射击其头部,近身战多用反复 技也无需害怕,之后发生剧情,好容易逸上克洛伊局 这家伙竟然拒绝与德雷克一起行动,费恩更是一枪命 中德爾克的肚子,遭到追杀的德雷克在命悬一线之间 射中了火车车厢中的煤气罐 接着就是轰的一声

## 十五章 列车失事

的敌人建议用手榴弹解决挥

没法再选了,利用地形做掩护,几个伙伴也都可以抓 火力支援,需要小心敌人的两个狙击手,都站在高 坐,是优先解决的对象。全页数人后才发现摄像师杰 未肚子挨了一枪,伤势很严重,德霞克不顺克洛伊的 功明 医特莱斯希雷依的杰夫一起混合。

# 第十一章 不停移动

由于德雷克一只手挟着杰夫,所以只能使用短枪 被类的武器。最好让克洛伊和艾藻娜两人在前面开 洛,只要老老实实跟着她们走即可。沿途会遇到不引 梁有重机枪的卡车,遇到这种情况不要慌张、旁边肯 定都是有小路可以绕过去的,基本都不需硬拼。

逃到一个房间内居发生剧情,由于带着个伤员员 数大家的速度大为减慢,后方的追兵已经越来越近。 3 洛伊再三劝说德雪克放弃杰夫都道到了拒绝,跟着第 兵马上就要破门而入了,情急无奈之下克洛伊只好被

费思一伙也恰在此时追了进来,对方头领拍手 枪就把重伤的杰夫杀死, 画对这种穷凶极恶的家伙德 信克终于感到了无力,然而就在他说出了看巴拉入口 的秘密后,对方却单方面级约,让美思带人把德雷克 与艾菱娜干掉灭口。还好艾婆娜反应攀撞,两人才算 是成功逃离虎口



# 第十二章 拦截列车

现在的目标是要向水烧洗发,然后赶往火车站拿 回被夺走的人面匕首。需要注意德雷克手头已经没有 任何武器 要突破眼前这个场景、应该先从上方的平 台向左来到尽头干掉这上面的敌人得到手枪。然后回 到出发点跳下去。利用潜行和暗杀以及敌人的行动规 律,挨个将落单的敌人全部清除。之后左侧的楼梯需 要两人合力才能上去、上去后发现门被封住了,未板 在对面打不开过

在门口等领 德雷克酰到边 上的广告牌用 運管市 以奪付 贝四周陆续出

告陳后可以用其当作掩体将敌人全部搞定。到达水 港后兩人决定分开行动, 德雷克前往火车站夺取!

从左侧顺着绳索滑下来到火车站附近,推开车 后进入一个仓库中,这是需要先跳到2层的平台向左 来到有一节火车的地方,在火车内部门口找到不 接撞了出去。恩,看来出场的声势有些太大了一些 大批敌人被惊动围攻上来。两头都有狙击手 打造敌 人最初一小波的攻势后建议马上将狙击手都干掉,这 是威胁比较大的单位。防弹兵的处理方式就不再多说 量后会上来两个超重型的敌人,不但身穿超级防 進衣 连头客都是防器的 毕竟逃着重型转轮机枪 简直就是攻防一体的超級战争量金,这里是干不掉他 们的, 坚持一会后自动发生剔情, 艾蓬娜开车及时赶 过来接定德雷克去追赶火车。

## 第十三章 敏捷行动

德雷克独自跳上了火车,沿着车厢一直前进。有 的地方需要从火车顶部过去。注意在火车顶部的时候 前方有时候会有指示灯,如果来不及躲避就会直接给 推下火车撑死。有一节车厢尽头是死路,这里需要往 **厄走一点然后从窗户爬出去才行。** 

敌人数量不多,不过到了后期会有直升机从外面 追杀你,在尽头一个需要开关才能打开的门前,必须 先用边上的火箭筒给直升机一下才能安心开开关。

从这里再往前走,敌人的一个士兵头子会不断派 上众多小弟来阻挠你。最开始的只是一匹普通士兵 这个比较好解决。但是接下来就需要再次面对火车站 出现过的超重型堡垒般的士兵了。这家伙的火力极为 必每月防御力超高。正常打的话你根本没办法用手中 的枪解决掉他。而且也不要变想用近身战,一是近多 战你根本不是他的对手,二是此处你也没法近身,其 所在的國本车厢无法跳过去,结果只能是直接摔死。对 付他的诀窍在于利用环境、没错、连续两枪将其站立

场景再次回到了第一章刚 开始的时候 原来是这么一回 情要的把第一章前半段的 部分重复一次后(注意有少许不 周),情节直接跳到了第一章未足 德雷克在风雪中找到人演匕首的 部分。此时会出现大批的散兵 由于现在手头没有武器,所以要先 用暗杀搞定几个敌人夺取武器。 后就是大枪战了。做人一共有 彼, 会先后从数个方向攻过来

对决量仍然记不要死守在某一个地方。这里的推体非 南田·安县北越大。可以用来独助用施的众地出 。 应该使用运动战逐步消灭敌人的有生力量。

这是左上有火焰可以攀爬出去的地方先不要出 否則全直接死亡,最后会再出现三个防弹兵,由 这几个家伙移动速度比较快而且总是一起行动,所 以需要稍微贵些功夫。这里提供一个比较简单的打 法,先爬到中央的车厢顶部。等防弹兵上来后就按图 嫌攀性车厢的边缘,等其靠近后直接按方块键抓住其 强扔下去就可以粉掉,重复三次即可。全都镇定后终 于可以从左上角出去了,重伤再加上刚才这场意刻的 战斗、德雷克的体力终于耗尽、失去意识之前仿佛看

## 第十六章 我在哪里

苏醒过来的德雷克发现自己正躺在一个大帐篷里。 位身穿毛皮大衣庙背腰刀的陌生男子走了进来,说 的却是德雷克完全听不懂的西藏语。两人面对面瞎比 划了半天,基本就是鸡同鸭饼,只能大概判断出是这 位陌生男子救了他,并让德雷克跟他出去见一个人

走出帐篷,外面阳光明媚而湿暖,部落里的成年 人都好奇的远远注视着德雷克。走着走着,一个皮球 滚到了德雷克脚下、抬头一看,原来旁边有几个小男 孩正在踢球玩 格皮球器过去并远这群小男孩道 "把 球再踢过来",几个小孩只是咯咯笑着不说话。海往 前走,又是几个小孩鬃在路边的围栏后直,笑着和美国 克玩起了躲猫猫的游戏。虽然是面对着一个外来人,都 落里的气氛依旧欢乐和融洽, 让德雷克羡慕不已。

跟随陌生男子来到一座房前,在里面竟然见到。 久遂的艾莲娜,原来那天在火车站分手后,她又开 顺着铁轨—直在后面追,并从列车失事的地方追到 这里,德雷克将事情大致经过告诉艾莲娜后又出来 洛泊人男子。此人自我介绍叫蒙雷佛,他在几十年前 就曾经事领探险队追查到这里,听到德雷克的经历后 热情劝德雷克继续冒险。

**最然再三被朋友们的出卖已经让德雷克心灰意** 但是智健加二语不说就理是让刚才带路的陌生男

子丹津引领德雷克去附近的遗迹看看。

# 第十七章 登山

进洞后顾着丹津一直走,这里会用到少许的登山 及巧,不过在看到德雷克德手在雷達上攀爬的高越 吸巧后,估计会让许多现实中的登山高于们汗颜不已

前波域中会发现一具尸体,从其身旁强到一幅绳 第一月洋将领乘套上钩子钩住了上方石破井利用绳条 涂到了对面。"不是吧?"虽然心惊不已,德雷克 达是眼着体验了一把惊心动魄。

再往前卫又会发现—具門体和經濟、法計可以基 到对面的高台上有限策划、丹津保予或金先短線的成 市 市场基础信息磁体的进、在一基每至的图形上面 又发现—具尸体、从其身上通由的文献评片来看应该就 是几十年常和程序。同过来的原则是一个是一个是一个 特别,两人脸坐样分卷起。虽然深度一个,就往 知篇的接近形。

北处海罗从边上今六还葡萄克斯上小庙里。向左 来到僧像农头两跳到对道。一指拳鹿则削才斯裂的影 将对置,接往冲到就过来的芳净。 "伙计,依欠贵— 急。" 接下来的平台进行抵抗时德雷克一不小心失起 是点掉下处。失键时刻还是丹海抓住了德雷克的手 "好记。咱俩牡乎了"

下一个场景先独自向左连 则通过一处狭窄地带 身后的路就被突然坍塌的岩石堵死。来到有斯梯的电 力,发现地上有一具尸体和手枪,捡起手枪打碎旁边 悬挂着的冰镜终于重新绕了固来。

谁知斯出來軟著见丹漆正確一久經術應至 ※本 經典數差近身就,行功並應條款,從立於財 近距离可以用於計畫,被近東京由有兩种情况, 時可以無二角馬方块驗开,另一种是被某的住房了 比的需要用他找進射近美尖彩。最后两人終于由力排 經數由提

接续前进。在刚才抢到手枪的尸体处合力爬上领 子,接下来一处平台需要用枪射击左侧直掌上的木 等。将美打下来各两系,所属在美山的绳子看过去。 手来到境派人口

## 第十八章 冷酷的心

送人盘弦内机 需要两人先保住外部州关才能开 用,再译住内侧机关 之后各定一边,能到一个拉什 上会拉开港里上的模块钩头。此时需要迅速放弃海 通过此处。否则时间一到批增输自去后起会排死。该 下来有家沿堤梯到下面和方淮同时抵动者自的机关 完全放下对方边上原本都在高处的横柱状态体。

上去,攀爬着跳过侧柱。这里需要注意的是后两 个圆柱的上部边上都是有铁板的,由于圆柱的转动如 果爬得太过靠上撞在铁板上后就会摔下去。之后需要 跳到跳到对面的齿轮上,并利用风车旋转的间隙快速 沖过去,原管條杆住下就需次告定是上这个十字條杆。 再款到左向的杠杆上,接着需要用跨子就到对面 係子上的时候可以是左振杆項整方向。就就走底原本 卷力的畅析突就簡潔。是黑格在虫轮上跳了下去。 写后是好几个齿轮机关。来到撒下面, 知此在解释上,

面近在此時的核藥要決議。 途中那些影而於 計學表有用的。 经加工建设。 等不到了末期 前面 一条就高老地位的医验证组故证明。 这条阵 "会慢排消失,必须快速跑过去。"送入谦走大厅内部。 "我现在上海操作多产体,从原在上来看应坐接进 的购得土发,尸体都是从那中他常见。 德斯里的领 型部肝治,放开间的成儿是几次有干米, 增一同时出现的这者三只之前遇到近邻期 "我为难的报告。"

别开玩笑了,则可慎人会力分熟装订选 风度在20%在全场,以后水是硬排 效、迅速底到较高的平台处再减上中间悬着 5分平台上,自动效生即倒,指带多会射击 并,就在快星出去的时候,一只怪兽突然就 上来往往了侧面光的 此时要变过速连续 对此类风影性还奇。

再次回到地面,却远远的意见部落里已

## 第十九者 剛妆

赶回帮務,发现虽然被绑了,但是人员并没有太 大伤亡。一来老腿旁接帮事先被疏散。二来都落腿的 另子大多跷舞兽战,即使是贵思等人的雇佣军也没能 "防御了好舍。 丹宁因为担心自己的震训。 遂带着震雪。 东一路向外冲杀。

深图的过程中会遇到许多的效人。不过好完都涨 有的战士们也会使用等前的助杀敌。 丹淖更是十八张 云葵样样精逸。 等前属于双子用长齿篓。 菲克效量不 多、张课速度搬,但因为给了副者。所以一旦专中就 可以起到一台梯的效果,不妨试用一下这种武器看另 后适合款。

## 第二十章 猫与鼠

坦克会从左侧开过

出来后在桥侧那会 有一个防弹兵,再往前 走还有零星的敌人,之 后是一片有不少房屋逐 類的开侧地。此处坦克也会在对面的街道上紧缩面 等。这里最正确的打法应该是什么都清管,直接跑 到斜对面,配上楼梯往小桥处跑过去。刚到桥上歇 会发生剧桥,也这一烟将桥掉成了碎片,腹随丹 以属里添命。

接下来就基市行出市的战斗、果就原则决坦克一 批赛可见即它 不过每只PPP部以开 在 发泡珠 也则 通说。 休爾要先后切换回次战斗地点。 每到一个战斗 地点, 然起度相对中心地位于一发用水场会发展形式不 这地会有一个原则中的地位,另一个战力 1产型电源有差限机。 制剂后至过去社会产的场 该次世纪之,是一个战工有不少组由于。 利用维格美 使用社会部署的经济,是企业之后,另准也会于 原格社会部署的经济,是企业之后,另准也会于



找回了向己的妻儿,艾莲娜驾车接上德雷克去追击自 通的车队。

# 第二十一章 护送部队

道人們於戴人演——后面突然蹿上來一個強人的 至于,制情感比去符放人用。 之所與漢語也去符放人用。 不相其來主上的數人。一般是第一段时间無巴所在等 有數全取始繪火,此时需要及對新到協正的等子上。這 據數年数次進度生影情,将一个的海吳與下本于后任 是如此是很少连節的本子。 企業也也是相似的 是如此是但少连節的本子。

重新院区攻重驾驶的主, 服务和国人则下重 一套车 那得应该效素得能的本子了, 德夏龙亚城 当新过去。 迎明冒面主义教院站出一个人, "国不业战 治于战是一家大司对别丁过来! 同人所在的手子会此 下子看些。用文本写的估计同人使是是不了了, 过了去她已了第三年后便驾车报长而去。这时,而死于 "我出现在了善道位上,我只到了两人及时数字解划 了一场,通过超过领导观观水文由曾领接管的人但 "被想而一伙的从目检查,接下来的作战计划是未断 人士被当的人

## 第二十二章 修道院

與着易壓向上攀爬的过程中,穩實克低头看了一 以下方艾莲鄉的领口突然来了一句、无限风光在险峰 … "你真是她心不改啊" 没有,我说的是这 量的风光,没别的意思。

此的身上又沒了武器,失将秦建位上的张年红规 如下来,用连由等特性迅速定动等上升升充化, 增热,再往前业性是传媒形的人口处,这里分布了不 少的报主,干却人们自然于到达了。 他战在所得处,排泄此处的敌人后,前面不能会有一 个重机信用地,排泄人板时前进到。走程顶后有侧向 疾燃出及放人而再去明岭重机使烧地,之后置安用板机 被沙生发破时走。 全有大量发人机石序加速,也的 的下海水石用半层的一

两人合力打开门后,艾蓬娜会告诉你下满有一振 绳子,先从柱子边上的红色砖块扶梯处下去,注意这

些红色砖块都很松,抓的时间长了就会掉下去,所以 攀爬的速度一定要快。捡起绳索扔给上面的艾蓬娜 通过和木桥后两人合力推动佛像再往上爬,之后会 看见雪佛正被敌人带进塔内,红色的大门从这边打不 并 让艾差鄉留在此处,德書克一人从寿边的柱子 上房梁,再从塔上绕下去,解决完散人后开门接近 世強婦

庭院处需要利用操体里的狙击枪先干掉火箭筒和 祖击,还有盾牌兵,之后干掉所有敌人。对面履内台 力让艾莲娜先上櫟子,在顶屋拿到狙击枪干掉火箭倒 上兵和所有的狙击手,这里出枪一定要快,先大致腿 推好方向再探头放大开枪缩回,尽量—气呵成。接 着再干掉对面的所有敌人,过独木桥,过桥时突然坍 場,最后辛苦的爬上去。合力开门进去,底院大战 这里有许多狙击手,还有一个会在你的后上方。开 里面合力让伊兹娜先上去,进入下一栋建筑物后 身后的门突然自动关上

# 十三章 重道

大厅内的战斗,敌人会先冲上来两个,解决排尽 优先干掉两边楼上的火箭筒,之后还有摄军出现,全 部干掉后上2樓 用火箭筒干掉防弹兵。在3楼门内发 生影情、营佛已经奄奄一息了,原来他当初是受纳粹 軍官逼迫前往寻找看巴拉,为了全石不会落到纳粹的 手中才在清洁内杀死了他们,他希望你能阻止费用-伙、柳莺克心情沉痛的答应了蓄佛的遗愿。

再次兵分兩路、德雷克前往高塔处抢回匕首、艾 遂鄉則去寻找秘密入口。出来利用3层的横梁和绳索出 来居看到一所房子,干掉这里的几名士兵后,从屋内 的實戶处關下。干掉一个落单的哨兵后再往前走就会 发现下面转上有大量的敌人。利用地形优势将他们遭 - 解决掉。防弹兵的数量很多,此处推荐爆头法加 霍战术。下来往右走会先退到两个"战争堡垒"型流 王美, 上次可以利用火车上的圈木, 这次可没有, 外 不管他们,直接跑到对面的楼梯上,这里可以投到 IRPG,等两个家伙一起追上来的时候连续3发火箭简终 于搞定。之后再捡起他们的转轮机枪轻松解决所有数 人提兵、會子思面有个狙击手要小心。

港场后往回走一点,顺着楼梯爬到右侧2楼,这里 录断的、需要先就到一侧墙上的红砖处再跳过去。能 进窗户、终于进入高塔处、发生剧情、克洛伊再次担 绝与德霆克合作,事已至此也就只能分道扬镳了 是匕首还是必须要回来的。等克洛伊走后开始解谜 屋子里有四副画像,分别对应四大圣兽。此处可以挟 ELECT機關機能雷克的日志,找到四圣兽各自对应的 符号和颜色,然后将地面上的四个章子分别搬到对应 的画像面前。

\*其中长韧肤的怪物对应三角和红色。 白龙对应圆 形和白色,青虎对应半圆形和绿色,狮子对应方块和 黄色。将四块室子成功放入后还需要再转动各画像下 面的转轮,每个圣兽都有自己对应的符文,具体需要 查别日志、根据颜色来找到各自对应的符文。全部搞 定后就可以顺着柱子爬出去了。

顺绳索滑下,来到一处巨大的广场之中,艾莲郭 经起到。两人合力清场,敌人众多,慢慢来。全 数人居在中央的"井盖"处整发机关,合为转动。 关并量终在一片户体独著之处进入了入口

**淡流大厅中央的医球不能直接去碰,需要先将周** 丽的四个匕首都湖蒂为向下才行。此时发生剧情、验 大队援军奸刑 德雷克隆急之下抓住了一名数兵 国人质,没想到拉札雷维寄抬手一枪就将由己的人 真实身份的克洛伊的安全着想。还是先老老实实给

这是费思会拿枪看着德雷克行动,一连串的攀尾 和跳跃,费恩还是改不了得色的老毛病,边走边开幕 各种小玩笑,时间仿佛回到了当初土耳其两人合力夺 宝那一刻……只是时过境还,曾经的战友如今朦胧成 了敌人、来到一个大厅内,这里两侧各有三个大装 轮,需要期日恋查看最后一页对应的符号,注意转轮 。面的铁栏杆上有方块和火焰的标记,必须与日志。 对应好顺序才能行。一切搞定后成功解开机关,这时 曾经出现过的3只怪兽又蹿了上来,利用地形与它们周 迹一段时间后自动发生剧情,拉札雷维奇用或力巨大 的書強枪排3只怪兽——杀死、没想到、技些怪兽竟然

## 第二十五章 破碎的天

终于来到了传说中的天堂——看格里拉,这里景 色星然美丽无比。然而迎接众人的却是一群凶残且不 知是人是怪的土著。惨烈的遭遇战,给了德雷克一行 派官職業的机会。一路向前狂奔,之后再次与克洛伊 和艾德錫將手。克洛伊提议现在入口处肯定没什么数 人了,应该绘此机会赶紧逃离此境,德雷克却想起 ■機的適宜、決心拯救一回世界、阻止费思一行人與 美泽石的铁铁

补充完武器后能是对土著怪物的战斗。光强两 近身战斗型的怪物,它们是一只一只来的,慢慢与其 周旋。之后是一只远距离战斗型的怪物,其全在上面

的平台处不断扔有爆炸效果的紫色链球下来,对付它 应该站在下面不停射击其头部,炸掉扔下来的时候就 迅速跑开。

接下来前进的途中需要用枪射击蓝色的松脂、注 憲松脂团被击中后会产生爆炸效果,所以一定要与其 保持经远的距离。在一处宽阔的场景会有大量的敌人 丽攻,有2个"战争康全",还有2只近身型的怪物 对付这几个垄态。最好的打法就是到下面罕地上去推 每箭,然后将其一箭毙命。惨烈的战斗后终于迎来 胜利。门前的机关处发现了另一侧的重物损坏。需 要先从左倾端上垂即到右侧,让微微克当"人肉徒 3人合力才进入门内。

水道,敌人连绵不断,确定最初一波后,应该优 解决有火箭弹的敌人,然后捡其他的武器将后面的 防弹兵轰杀。前方高台处有两个狙击手务必独自前往 剃灭,否则同伴将会面临被狙杀的下场。进入庙内, 这里将是一场三方大混战,德雷克一行、姜思一行 著怪物一行……战斗持续时间很长、多利用松脂堆 带的爆炸效果和智蕾的狙杀特性可以让战斗比较轻松。

出来后遇到重伤的费用。这家伙多行不义必自毙。 **没想到临死都还要拉个垫背的,在德雪克面前得色半** 无后一拉手需的拉环……站在前醛的艾莲娜当场就被 炸成了重伤,整个成了一重人。之后在德雷克的要求 克洛伊会搀扶着艾蓬娜在后面,我们则需要在前 **高沂路。主要的战斗场景就是一处狭长的通道,这是** 应该迅速跑到前面的掩体内,用掩体内的狙击干掉对 面的狙击手,防弹兵和盾牌兵,其余杂兵不足为惧。 最终,福雷宪决定让克洛伊在外面守护重伤的以 漢据 自己即讲去组系拉扎雷维奇完成使命。

事到如今,真相终于明朝,原来所谓的"圣石" 并不是真正的石头,而是这些蓝色的树脂,看格里拉 **画信有一株巨大的生命之树,从其内都流出的树脂有** 着种种奇特的效果,当地的土著就是因为长期食用这 些树脂导致了身体变异。枪响、原本以为暗杀成功 的德雷克吃惊的发现被射中的拉札雷维奇伤口迅速 愈合,然后就一点事都没有了,原来,他已经使用 了生命树的树脂。最终的决战打响,拉札雷维奇的喷 子威力很大,而且一旦接近了就会蹿上来抓住總雷克 -通蹂躏,对付他普通的枪支是完全无效的,只有射 去蓝色的粉脂团引发爆炸效果才会对其造成伤害。损 伤到一定程度后他会开始扔3速发手雷,坚持住。胜利

量线、销售支没有证券或批售编查、但使现象的 著怪物们却不会放过像… 串的狂奔之后终于逃出生天

丹津的部落。在确认了德雷克的心意后克洛伊达 预了独自离去,艾莲娜的伤势经过长时间的修养已经 基本痊愈, 一对恋人在夕阳下说起了悄悄话

老实说,我快死的时候你有多害怕? 按照从1

腹泪用撒子收集起来了哦」

对啊,如果是那群怪物守护者的话,倒是有

那群蠢蛋 前说八道。我可是知道那时候某人哭得眼泪哗

眼洞? 不可能! 你搞错了,那天下大雨来着 少来,那天明明是瞒天。我可是有把某些人的

丽……那我给你5分 如何?



# 郑重向您承诺 高星级认证。更多购物保障



PS2	9万系列	PSP3000	NDSI	PS3 Slim	東65NM360	Wii	NDS LITE
900		1160 北京廟好	1250 北京报价	2350	1850 济南报价	1450 北京报价	780
850 北京縣於		1150 南京阿蓋木	1300 济南报价	2350	1800 北京报价	1450	800
880		1200 山东报价	1250	2350	1800	1500	750 北京縣好
900 天津报价		1200 成都报价	1250	2400 成都报价	1850 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950		1150 深圳报价	1300 天津报价	2400	1800 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

●游戏市場价格广告旅

鉴于市场局势错综复杂、财讯变化迅 因此本版广告信息可能与玩家实 地购买情形酷有出入。请各位希望购 物的玩家具体电话垂询各店。本版时 讯有效期截止至2009年11月16日。本 版广告联系电话:010-64472728编401 ●南家衛營星級鉴定说明

①新加入南京起始信誉等级为3星。② 完成相应义务后,商家在本版信誉等级 会逐渐增长,每增加到5颗星,倍普级别 会升級劉 "花" 级。 ①完成 "五花" 级信誉度后的高家,将成长为钻石级高 按。@每接到消费者一个认证投诉 并未能及时处理。南家信誉将降低一 级。 ②连续3个月接到有效投诉或单月 超过一定有效投诉后,将在一定时间 内取消此审家广告刊受资格。即高家 一旦被降级或者取消广告刊堂资格 将在下粉杂志中运行声明。

本版仅担供信业参考, 质玩多购物前做好询问 工作 避免购物过程中出现差错。 甲玩家在 与本版刊登价格信息游戏店进行交易的 发生被 散験的事情,清褐绘的被战事穿以相面形式造 交电机通广告部。

■投诉方法 北京安外邮局活信箱 ■邮辦 10001 清在信封主即"广告投诉" ■投诉所需准备材料包括 1.个人的混体资料 包括姓名 地址、即编和联系电话联系方式。 2. 由卖店开具物购买货币、邮贴者请将汇款单

搭保存好 看将复印件交予广告部

- 钻石情谱,五温级服务。
- ★如何让您玩的开心,用的放心、一直是我们这10多年来的机器追求 ★在本店购买PSP, NDSL及主机套线的朋友,均有机会获得价值50~100元的意 华大礼包一份,并同时参加我们满500送50抵价券的活动。(详情参见实体海报
- 或电话027-82774106垂询。"电软"的朋友一定记得提醒我们送礼包购 ) ●邮购、027-82774106丁小姐、027-59200671夏女士、QQ: 573375894
- ●店址、默汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号

\*PSP2000 9807r \*PSP3000 11507r \*NDS., 8007r \*Wil 12807r \*NDSI 220元 \*PS2.9万异 780元 ★XB360 双65钟末 780元 ★120GB薄版PS3 2320元 ★总部/邮款地址: 南京市蘇塔区中央路37号 联通大厦对面厚栽巷口 部购电话 025-83373656 65975006 收款人 王天智 邮線 210008+分部 珠江路床 统计 太平北路108号旁(新华海龄码广场旁 自雪店 纪书生 不关键总经理 \* 加朗庆 马鞍...市比比市民 年初 15001730318 现象生 徐小娟 始此 马鞍山市储 废路海华图7-2/7面 二中路口,★本、司泰联州独华图 赏销 经作人员 电。 83975006 总经理

间 有了PSP GO之后,要到哪里来去实游戏呢?

答 将PSP赛人无线网络,登馆PlavStation Aletwork,按照提示进行操作、第写主册 信息、填写个人信息、经过几个步骤即可完成PSN账号主册。当然、如果要购买游 成、还必须绑定个A的信用卡、必便在铁支付。PSN服务器有措限、美观、日限之 分。目前、肃服的游戏比较少但有 — 些中文游戏、日服利茶服的游戏则比较多。茶服 现在的游戏主要有 GT赛车、战和、俄罗斯方块、普利尼 致能当主角么、像索垃圾、 地塔防御 怪物器人。春服的游戏主要有灵魂能力、NBA1D、像素垃圾、GT赛车《中 文 。日服的游戏量全、例如别别发售的GT赛车、大家的狂欢节等均有下载。

消费者须知 资价格可能会有变动,外地邮购主机的,有费者 须提前致电各商家、询问当时的售价、以免造成麻烦。以上刊赞的绝大多 数价格均真实可信、请消费者放心。

另外, 点费者 定要向商家索取全套的购物凭证, 如果发生产品质量等问 题、诸备齐所有购物凭证、致电本刊广告部、我们将及时为您处理。投诉电 ぼ 010~64472729時401、或可以用邮寄信件的方式、具体単計児本の上方。

#### 北京県好信诚游戏精品店 💚 ※度積差易均数机 效应来电量向。

本店報請承诺 野物商品均原原装正信、让你在本公司购物待へ 成り、そう ★P\$3 由1、 主机+电源+AV线+手柄+手柄直接线+120G硬盘+点明 · 2350 / 23

★WI + 机+ 以 + 根 年柄+ 电原+AV线+ 感应器+支架+底座 1200 元 ★PSP2000學多版 电源+电池+16000MA外接电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包 +硅钪+4G 1、棒+水面均移形套 任息 个+中政+数据线+五差线 1800元 \*PSPGO寮机 : 机+电易+电 セ+16G内付+海装数依约+... № - 9. 用井 1650 π

◆PSP2000型性等食器 电影·#25+ x到1-+112 +\*共产+50-产增+4G标=数层で+前点 700元 ★PSP3000F4、 电点+并扩射器+指标器+指+注射+24期+4C槽+指标理+指标 350元 +50年8G排 ★XBOX360.次65年末 简次数 ±4、+包括+A、3、+品用用+维米元约率的+6 2M内++品及 1800页 ★PS 超频9万套门 从最初至桥+电路+A、线+、【广发+BM U、++五分换攻 870π ★MDSL音机 始接篇+导键电+电源+克明书+DSTF统录卡+2G内存+提+落攻+读卡器+水面员+包 870九 ◆NDS 章机打、项 范 卡州+申劢+触输+炒录卡+2G卡+非签贴赠+游戏+水品物/包 自击:1400元

★ DS\_業机 ÷机+申級+触案+除录卡+2G卡+贴摘+读卡器+游戏+水品壳+包 1200元 ★2手NDSL 主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包 680元 颜色齐全 ★PSP经典游戏合集20张 130元 ★PSP新游戏合集10张 80元 ★PSP全部中文游戏10 张 BO元 ★PSP经典电影30张 180元 包含国内外大片; ★PSP最新下载恐怖是念合 第10张 80元 ★PSP最新超淌新电影合集10张 80元 ★NDS最新游戏6张 60元 ★PSP

排机PS-代游戏竞音10张 80元 ★PSP经典动画10张 80元 ★PSP经典标题、包括 + 余部连续剧 80元 ★PSP用GBA模拟器+游戏10张光盘 80元 最新电视剧 +张 80元 ★本店推出代客刺盘服务、欢迎电询。本店销修各种游戏机XBOX360° 红 PSP P52 7 收错终带 市排件 美杰街 所有邮购均走EMS、欢迎城客光格本层网络商城。 \*电话 010-63274599 手机 13691057756\*邮编 100053 \*本店地址,

广安门桥南西 T环附路100米路西椿柯馆站金工宏洋大厦B座5层502C \*乘车 路经 5路、122路、49路、410路椿柳馆站下 \*邮购地址·北京市广安门邮局 100053信箱001分箱 \* 收款人 鼎好信或公司 \* QQ · 715082041

本版广告现对外广义福租 凡经营电视游戏及 **第上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商穿** 均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循城信原则 有签刊登广告的商家请准备好营 业执照和法人代表身份证的复印件 以各本+ 索取 用于领范双方的责任和义务。保证 双方的利益。有意者语效由 010 64472729物40 成予机 1381067923 乔夫生

为了让广大消费者安、购物 请大家在邮购则失打电话内商家进行商品种类和价格的详细 合构。另外,如有称代内面的问题亦同 也可以致电 1381057923 经信不管 或加OO 75621008 四 1 周五 年 16岁,下午4个 我们将为您的影视 1克提出合理建设

# 哥<mark>达</mark>G世纪战争

本作推出已经有段时间,相信要 都喜欢用什么机体呢? 不管是强得没 边的,还是超级有爱的,只要玩得演 兴献一切OK。下面就来推荐一些值得 作一级的实用机体,有了它们。横扫

#### EX5他是小菜一碟。 ダブルオーライザー

入手本身制是个 耗时间的活儿 需要刷180次OP



下回合再开三红继续杀、轻松一 机清屏。因为有无敌的防御特技、可 以放心装备バーサーカーシステム川増 强攻击力 以弥补没有必杀技的缺憾

#### サイコハロ

無略智品 历代摄机的代 表。本作实力也。 是一流的。初始上 能力为全机体最高、全A的运性。11相 移动力、自带出场。使其任何场合都 能独当一面,平时用2500x4的光兼 炮就能無决大部分杂鱼, 碰到有特 殊防护的就用8000的特格痛打。气力 上去了就可用觉醒武器横扫了。不过 4000的成力对于觉醒式器来说比较 一般,每一出时两8000的特格效果 世権資本權的。

#### デビルガンダム」

PE 69-010, 10 体型、但实力 也是一等一的 怪物, 虽然没



有防护特技,但自带DG细胞能保证持 久战斗。初始数值相当高,武器虽少 但贵在精,6500的特别对任何敌人都是 杀招、用来杀人涨气力足够了, 到超 强气后此机最大的魅力就显出来了 8000的四天王比特是全游戏最高威 力的觉醒武器,配合高觉醒角色能 经松打出10万单位的伤害。另外两种 淮周武器中有一个悬范图内减250的气 力,基本被打中就直接变混乱行动不 第、另外、此机移动力稍低、加个卷 动力。OP配合机体的远程试器能发挥 量大的战斗力。

### テストロイカンタム

豐灭書法 这个在原作中 就是怪物的东 西本作也是聚 灭绒别的,自带的阳电子盾无视一切

光束射击和光束类MAP, 且不会被贯 通。外加防御物理攻击的TP菜甲让其 具有媲美00h的防护体系。火力廉、不 管是1000x8的导弹、4500x2的光热还 是3500x4的囚警扫射线都是见债系统 见鬼杀鬼的家伙,这一告下5000的类 **■武暴威力也非同小可**。加上三种不 同效图的地图武器、单独扛一个舰队。 都不成问题。此机缺点就是没有还多 格斗武器、呈没有特殊射击、搅消病 特殊防护的敌人会比较吃亏。

#### ストライクフリー ダムガンダム

强奏自由 是神黑一般都

会造一台,本作种系机体都可以用照 新来恢复的,可以保证不回战舰持续 战斗、SF的火力算驗變灭处种系机体 中最强的了, 2500x2的实弹炮用来打 杂售 8500的全弹发射是特射属性。 对付有防护的很实用,5000的滤漪兵 是成为转强的觉醒武器。高气力不着 以不赖,9000的地图赏器需要消耗 MP、范围也不大、不太实用。防护面 有的幾甲和光潮 从之是完全能型的

#### ガンダムペブンズソード

G高达中的 天剑绝刀、出奇 的妖用、妄形尼 移助力10、空A



的避性,自常DG细胞 **全部配备建常** 全面, 1000x8的导弹和4000的特射 都是非常实用的射击,对付杂鱼能轻 松摆平一大片,能够气后5000的必杀 **技不仅成力大,而且3-5的射程相当之** 长,不过此机缺点就是除消费MP的必 杀技外没有远程武器。

#### LOVE PLUS》姊崎宁宁声优皆口裕子访谈

请问旨口小姐是出于什么缘由饰 演姊崎宁宁这个角色的呢?

皆口 这还是因为内田监督的关系 他 说过"一定要让皆口小姐来滴宁宁这个 角色", "这是必须要做的事情", 内 田先生对我的翱银真的很高、他在 以前就和我 起共事过,对我相当了 解,所以请我去试声。结果嘛 内田 先生说没问题,结果就没问题了,然 后我就变成女高中生了、笑,。

第一次看到宁宁的设定原画时, 是什么磁组呢?

些口 城带到好图 (等)。不仅漂亮。 温柔, 还很有女孩子的可爱感, 一定



会有非常丰富的表情, 定会很有 趣,当时就是这种感觉。

宁宁是怎样的一个女孩子呢? 皆口 打工的时候最然身为前辈,给人 十分可靠的感觉,但对待主人公的态 度尔仅仅是后辈、而是对待 个男性 的意识开始的, 感情相当丰富, 而且 得复杂、性格上来说、如朝的部分和 普通女孩子的部分都有吧, 或者说这

两部分在她心中来回反复交替着。 ~有这样的一面啊。

皆口 作为男人的憧憬来说 与比自己 在长的女孩子交付有两个原因。 學 和年长的人交往会感觉心里踏变、有 位金成 是想体验让年长的女人顺 从自己的那种感觉 宁宁就是同时满 足两方面需求的那种角色。对于玩家 来说,宁宁既有年长的姐姐一面,又 有年下的可爱女孩子一面, 性格和感 情相当丰富呢。

极口小姐自己是度欢迎长的昵怀 是惠欢年下的呢?

是说什么时候? 现 皆口 罅, 那个 在? 还是高中时代? 笑 ) 现在的话 年长还是年下的人都好啦,只要是充

**州纲气的人我就很喜欢,和实际年龄** 无关,每天都快快乐乐的生活, 我就 情憬这样的人(笑,。

---宁这个角色和皆口小姐本人有 什么共调点吗?

皆口 怎么说呢 我是不敢看恐怖电 影的 災 、啊、我和中宁唯一相 局的 就是以前去意大利料理店打工 时 穿围裙的样子,那个是一样的, 我可很擅长隔盘子听, 状态好时最多 可以一次端5个職 笑

- 皆口小姐在高中时代, 是怎样的 个女孩子呢?

皆口 我从中学时代就加入儿童剧团 7 高中 年级和三年级的景假都接 受邀请在额台上演绎, 所以牧高中两 年都设有暑假 笑 真负现在每到 夏天我都会想起这段经历。我高中时 的学校是可以自由穿着个人服装的 从二年级开始实行选修制,上课时间 只有3.4个。时是必修时间,除此心外 辦:9人管了, 平位云的都有, 不少人 都去餐馆打工,像钗 样参加各种剧。 团活动的也很多,现在想来真是不可 思议的高中生活。

回到《LOVE PLUS》的话题吧。 关于配音方面的工作相当多吧? 皆口 那个隔那个(笑), 4小时x12

次、就是48小时, 个人哦 - 收录配音最辛苦的地方是? 皆口 连续4个小时的配音工作并是容易



的事, 必須要持续不断的把感情融 入其中才行, 有时配音配到真的很累 7. 心里总在想"今天到这里就结 奏了吧"、可又不能中念停止。有时 候,还要和自己的着罪心对抗才行。

--这套迎心是怎么回事? 皆口 比如和主人公亲热时的台词,还 有回到房间 个人时意外的感情表

露 这些说实话真的很难为情的,不 过参与配音的工作人员们全都听得津 津有味呢 笑 。

——那么请最后再对喜爱本作的粉丝

们说 句吧。 皆口真的很高兴能为 (LOVE PLUS

的中中担任配告工作 这是一款"超 越想象、超越妄想"的作品《笑 。 长达 年的收录配音工作,不知大家 玩后都有什么感想呢? 我真的很想快 点听到 笑

# 你所不知道的。Plus

一当她成为你的恋人后……

在《Love PiLs》这款游戏中,第 英以前又叫做朋友模式,而追 实以后展开的故事又叫做你人模式, 在卷恋人模式中,增加了很多之前没有 的新要素。当然,进入 周目之后的 意人模式,出现的女生就只剩下之前 行白的一个女生了。

### 新要素介绍

普夫譽政権或、除了一同日之 前的传统模式之外,又增加了真实的 间模式,其实制作为的本意较是 上 来就实行真对的倾或,不过少了让 玩家能够更变法人真正的详效也就是 模式,即跌成模式,为了取得属性的 模式,即跌成模式,为了取得属性的 比上升度和力了现着完成的概念或的形 数据的现象。

系统画面方面的联络方式中新加入了电话选项。可以打电话给你一切对电话给你一切对电话给你一个的方法。 对对电话给你一位的故事,将在后面为您详细介绍,不 如果有一点要提示各位玩家,如果在实行约会之前关机的话,约会别会自动取消。

心型的Love PLs选项中,可以和 态人进行直接变谈,可以设置 展量 账后让她在特定的时间—除价 最重要 也最有智品的就是可以在这个模式中 规整"她"的全身像,当得到了新服 条。地更换了新发验的时候,就在这 里尽情看了够吧。

### 关于约会和地点

不管是在传统模式还是在实时 模式中,约会之后都会消耗属性能 力 即使之前四种属性都是满格,在 约会之后也会变成接近谷底的状态。

虽然只是个简单的约会,但是关 于地点的选择却让人频费脑筋、因为 根据场所选择的不同,可以触发不同 的剧情,而且,如果选择的是实时模 

#### 性格和发型的改变

随着交往时间的增加,"她"的发 型、服装、甚至性格都会发生改变。 先说说性格, 其实性格的改变最容易 掌握, 远没有其他效果那样赘琐, 如 果玩家的态度暧昧、爱搭不理的话。 她就会变成主动的性格。主动和你打 招呼、主动和你说话 如果你一直呆 取积极地态度和她进行交往的话,那 么她则会慢慢疏远、甚至和你保持一 定的距离,让你心如撩火……简单的 说,不管你怎么做,她都会粘住你不 放华。而主角的其他属性对"她"的 影响总结如下 知识和魅力的不断增 加可以引起发型的改变, 魅力和感性 的不断增加可以引起服务的改变 原 性、运动、知识的不断增加则增加利 眼討的聊天和一起回家时的谈话。

#### 关于亲吻

虽然明知道接下来要介绍的部分 会吸引很多邪恶的眼神和糟糕的想 法甚至深不见底的YY,但笔者还是 要负责任的继续介绍下去、在确定了 约会以后、会有进行练习接吻的模式 出现, 亲吻的动作分为长时间点触不 放的长吻和轻轻点触屏的轻吻两种方 式,而可供选择的部位有额头、头 发 肩腕 胎努和職廳,当然,如果 对方表示想要的时候, 你没有给与, 或者你的方式不符合对方的要求时都 不能得到好感度的提升。在进行滚吻 嘴唇的练习时 定要特别注意听她的 声音并且注意绝切盼的眼神和表情。 这样才能进入理想的恋爱氛围,让自 己得到最佳的游戏心情。

总之、(\_ove Plus)这款实时游 戏要想完全解明还需要时间与耐心。



·知不觉中凄漫成水起来。 因为问是图书委员、所以二、人在一起

# 口袋妖怪"天下

的都有些回衷形像。 如果我没有记错的话,将每一代游 戏都分成双版本或是名个版本集的 · 骗 物" 伎俩先河也是由口袋妖怪不创立 的。而每代口裳妖怪在取名上都城有意 思、钥如1代用的是"红/绿/黄"。 2代 用的是"金/银/水高",3代用的是 "红宝石/蓝宝石/珠宝石"。 4代用的 则是"钻石/珍珠/白金"

#### "口袋妖怪·彩虹"

在业界,一个广阔如果想要开发什么游戏新作的资,往往会提前去注册专 利高标——不管是硬件还是软件。因、 此、通过广南远期注册的新意标名称能

南部注册号	日文名称	中文宣星
2009 060068	ポケットモンスタ レット	口・野双砂口
2009-060069	ポケットモンスターグリーン	□装妖性・曖
2009-060070	ポケソトモンスタ-ブル-	口袋妖怪・藍
2009 -060071	ポケノトモンスタ イエロ	口袋妖怪・黄
2009-060072	ポケットモンスターブラック	口被妖怪・黒
2009 -060073	ポケノトモンスタ ブラウン	口袋妖怪・特
2009-080074	ポケットモンスタ-ホワイト	口袋妖怪・白
2009-060075	ポケノトモンスターグレ	口袋妖怪・京
2009-080076	ボケットモンスターヴァーミリオン	口袋妖怪・朱红
2009-060077	ボケントモンスターバーブル	口袋妖怪・紫
2009 060078	ポケットモンスタ クリムゾン	口袋妖怪・様紅
2000 000020	PANCET AND THE CALL	m #25 NEAR 455 67

可以清出其正准备开设什么新作,这是 比較常用的信息获取通径之一。而影在 最近,任天皇一口气注动了大堆"玉颜 大色"的口裳妖怪,大亨推出口裳妖鬼 大军的气势。

推拔口總妖傷海別一頭的食產衙別 可以看出途和能以重色命名的方式內该 是最初的《口域妖师·私"學》無機、形 么、任天堂突躺注册了这么多"真色" 取的口模妖酷暗标完新皇龄们为呢? 非真打算把注册的这些颜色版本模个微 一出一遇、通过提和量广化、将防攻此所 一族人口接及使的五洲十七之中?

#### 真实动机:防止恶意抢注

这里需要先第終一个问题。 序就是 既然 仁· 安放怪 · 红 · 维多 · 邱中市中 交待 · 为什么和政化 · 红 · 维多 · 亚中市 交待 · 为什么和政化 · 红 · 和 · 黎 · 是用 因为当初注别的是 "红 · 和 · 黎 · 是用 公表 · 6 · 经 · 人,但 · 农 · 和 · 农 · 是 说 · 其实是那两种。 说 · 其实是那两种。

· 纵观历代口袋妖怪系列的发售惯 例,其实是严格按照每一代掌机上发售



这次任天堂之所以注册了这么多个 与口袋戏性相关的情形号,其实主要目 新原进于斯山队 化社选目的。 网内医 家儿读读过各种奇怪命名的。 口袋妖 怪。 建某某些别有用心的下胸或是小 被误信原列的名声。 所以,尽管这么的 等动力上之比较夸张,提大广脉。 现代 经数据文化分析 "新原"是

#### 『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

# 大话电玩!!

### 已经不玩的主机,你会卖掉?还是收藏起来?

不会。因为数队来不曾拥有过一 额主机。 分标注,一曲肝肠病,人向 何处觅知者……噢,其实在很久情久 以前,我都是买菜软,然后看着上国。 无施的膀对使出"Y大法",来获得满足 的。(第六曲家地运贿,并作又要求) 所以也把这个方法介绍给你。

当就是收据。PSP和NOSI都是被自己字質變出来的,怎么会经易數學呢。——山东青岛 宋汉元 東海計圖 18岁的汉元同学。你这样是 在炫耀吗。(汉元张口准备较斥一 是在炫耀吧。(汉元张口准备较斥一

以前有部GBA 为了买DS卖掉了。 不过以后不会卖掉,会收藏。

的意思了( ) 翅膀再次部分,则要张 口被某汁的(s之)

没有不続只是不常玩。 作用那会拿出来玩道一款。

無計量 向游戏观赏政以奉读 的教意,向从不处现将某款等游戏杂 志尊上调盘阅读的学生的非谱名人民 集/阿tenchis/洛敦镜、//高老师永·鲁不 布/·唐永远高之一章。不,他永远是 第《名声大松镜》

不会數稱,不管怎么说,它如果 是一以玩物戏的机子,用的「看」是 漢表。 應案計畫 但是啊,可以玩的机部如 果在排队的孩,你会就出怎样的或罪 呢?与其第主还不如让它更有价值必 您,我非 "美雄……" (董業式邪恶 做要进行中

院不会实存又不会收穫起来。而 ●把它给大卸八块在给它还原。

安爾曲磷粉的



# Vol.01 电玩秘传

# 剖析《大神传》的魅力!

——新作《大神传》的主人公变成了 孩子外貌的小大神,和前作,神气的大 神太不相同,实在让人吃惊呢。

江城 是这样啊、哈哈。但这可是针对 新作专门设计的形象,(大神传)的 主觀是"联系等子们的过期"。 压 为作品的主题如此,才有了孩子形态 的大神,这是为了符合游戏风格。

——原来如此。 江城 因为是只小白狼,所以力量也很 不成熟,独立解决问题会非常困难、

不成於,但生聯決可超級非常的權。 在故事中需要兩人协力合作的場合会 很普遍。 私下寻找答問 起合作與英 新作的

系统在这方面占有很大的比重,也是 游戏的主题之一。 与经验规证 并语为合作?

与指導相识,并通力合作? 江城 景的,同样之间的联系就是故事的主题,同时反过来"相识与高。 足遗对型版的 个重要主题。 江城 可以成为搭档的孩子会有好几个人物登场,可以和他们 起组队冒险,体验各自的独特故事。 一 燃金设同年不只クニヌシー位

江城 比如一个被被称作"命运的孩子"的同译 会必善通人看不见的会 态量场,而你就要想办法看到他才能 收他为同伴。

松下 可以成为搭档的同伴 可不仅仅 包含普通的人类哦。 ——听起来相号精彩,相当值得期

一、听起来相当精彩,相当值得 特、同伴种类会报丰富

――是轮換交替同伴推进削情? 松下 さ可不是道具这是搭档啊! 笑,。問

作是不断重复着相识与离别的。 - 离别的时候就离队了吧。 江城 是这样的。不过这就是《大神

传》的重头戏啊。 在下每个邂逅的指档孩子 都有着属于一他们的影情。和他们相处搭纯的的 可里会深入了解到这些 并喜欢上他 1]、相信每个同种都会给玩家留下发 刻的印象。

——以同年为主轴的本作、系统上保持与前作同样的方向点吗?

江城 前作 - 久神 中通如跗跃之类的 动作成分相当强 但新作中立部分的 要素接前化、反之关;设计更得更加 丰 这 所述的数分占据了很大比值,游 双开发向着内容充实的方向进展着 玩 家会感觉到十足的乐趣。

——可以说是符合NDS特性而特意电 定的设计思想吧。

松下 当然, (大神传) 中也有着与妖怪啊BOSS之类的敌人战斗的动作要素 有着不少乐趣 但我们不喜欢及计成操作过于复杂的。

江城 游戏的平衡性设计得很巧妙,你 不会感到什么困难的地方,可以集中 精神享受舒适的游戏 我们为此做了 针对性價格。

松丁 和褶色 起行动, 边解谜一边 推进游戏,粉丝们会感受到与(大神) 不同的游戏感觉。

松丁 我1 刚衡出或作威的时候,就试 着用触控笔来写,就像用真正的笔来 写东西,样、用强踢不同的笔迹在游 戏中书与文字给人感觉十分有意思。 当时很高兴,于是诚写了个"汝实与意 义的""按阅定食"。

众人 爆笑)

江城 最开始的设计就很有意思啊。带 着那切快乐接着制作了很多新系统, 故事去题、胡戏操作都融入了不少新 要素,等到制作完成时我们一定会有 强死的充实感。

---新笔的数量大约有多少?

江城 基本上准备和《大神》保持同样的亦准 正因为主人公是 尸,大神。所必需要玩家用自己手中的笔。来书写这张被击的白纸。不好好符它可不行啦 笑



# 降龙之金 主姜画面尽思中国风

〈降龙之剑〉是由完美时空上海 研发公司担纲制作、采用全新自主研 发Raider引擎、潜心打造的一款次世代 2D即时交幻世侠网游。游戏在,连溢着 浓郁的武侠风时,也将 部宏伟壮阔 的历史小说呈现在玩家的面前。玩家 可以上天入地,自由穿梭于各朝代之 间,奈自感受并改变历史格局。

作为完美时空上海研发团队精心 打造的2D扛鼎之作, (降龙之剑) 在 公用粒子特效技术的同时, 更称中国 国画和现代审美进行融合。应用各项 尖端3D技术进行渲染和优化,在整体 **画面、音乐音效、技能特效等方面均** 取得重大完破。

#### 镜头伸缩

## -天地万物尽收眼底

作为第一款实现接头自由伸缩的 2D即时玄幻武俠网游 〈降龙之剑〉 不但能调节远近视角, 更能在特定的任 务中进行上中下三层的视觉缩放。无论 是一葉維維的神馬、不是岛语花香的人 界,亦或是妖气弥漫的魔界,玩家都能 通过镜头缩放进行三界跨越、达到上天 适知的逼直效果。同时, 大量全新技 术的应用, 计玩家更加真实的或受所 处环境的氛围,将天地万物的细微之 **小尽收调度。** 

#### 空间扭曲

一尽享自由穿越之感

游戏中 ~ 个个时空之门, 悬连接 不同时代的节点。每当玩家穿越时 空、进入历史长河的时候、游戏的画 面都会发生扭曲以及动态模糊。人物



慢慢消失,然后在方 个世界再逐渐消 縣、将四维穿越表现的淋漓尽致。同 时,游戏中每个角色战斗时释放的绚 丽技能特效,将会影响周边的一花-草乃至確筑。大地的颤抖、横牢的摇 晃、花草的折枝等每一个细微之处都 将通过动态扭曲等特效完整展现。

#### 天气变化 游戏环境逼真细腻

为到达游戏环境的多样化、(降 龙之剑〉还在游戏中添加了多种天气 效果。滂沱大雨、飘渺风雪和沉沉雾 霍在游戏内不同的时间和空间交替变 文學变化將得有可能影响玩家在 战斗中的技能攻击等效果。同时,各 种天气特效的加入, 也符会使游戏内 的环境更加温度细腻。

#### 特效渲染

#### 一自由写实感受降龙

当人物气而不多时, 画面将会产生 心跳、血光等渲染、让玩家感受到人物 生命的衰竭 而当人物死亡时 画面将 变换成黑白色, 11玩家感受到游戏内人 物的气若游丝。这些设置,将会使玩家 犹如亲自置身于游戏环境之中,进入一 个更加真实的游戏世界。

#### 古光特色 - 无与伦比视听盛宴

(降龙之似) 在玄幻颤材上拥有鲜 明的风格。通过特色系统和声光表现,为 喜欢玄幻游戏的玩家递造了兼具传统文化 和创新元素的虚拟世界。在游戏中、玩家 可以欣赏到大气磅礴的古代遗筑。成无 缥缈的仙山楼阁, 气势如虹的地下魔 宫。同时,由远至近的潺潺意水之音,依



受一场最无与伦比的视听盛宴?

(降龙之剑)实现了超凡画面与游 戏运行低需求的完美统 。让玩家在享受 绝美画面的同时、尽享流畅游戏乐趣。无 论是天上飘动的浑云, 还是水面上的波 光粼粼、亦或是湖岸边随风摇曳的芦苇。 (降龙之创)都以最逼真,最唯美的画 面展现, 让玩家时刻拥有身高其境之 磁。同时、(降龙之剑)独创四维空间 概念,真正的将时间和空间化为"无限 制"、"无束缚"。在游戏中、玩家可以 自由察録、在历史的长河中见证泰岭泉 一统六国、协助姜子牙封神伐纣, 亦或 在未来的世界里感受超前的自我, 寻找 传说中的降龙之剑 一切的一切、都将 由玩穿条身去经历、去参与、去仓遣



# CAPCOM电子的猛者 猛者风云录:竹内润篇 ⑶

# 才能的花朵结出的車硕果实

导演:队伍的协调者 **自从连入不体化》即作为L20**00

竹内就担负起"协调队伍工作积极性 的任务。无论是背景图的绘制、角色 建模还是3D动画的设计,对于他来说 都是比较具体而考易操作的事情。但 是比超这些具体工作,怎么带动队伍 的积极性确实是一个比较端手的事。此 如说3D游戏的制作。在指导队员之前 必須掌握相当的知识、差免造成外行指 探内行的现象发生。竹内涧只好边拳边 工作边数有部下们,每天忙下来。遵与 点空用的时间都没有。另外、《生化》



现真是多亏了这位非专业电影指导。

机步的制作完全是在游戏形态没有确 走的情况下进行的。三上真司经常在 纸作的时候更改为集(这个习惯一宣 保書到4代》,参与制作的成员们出例 常处于不安的状态。

游戏开始制作已经很长一段时间 但是一点实际可操作的部分都没做 出来。这个时候付内崇摄身而出、把 穩宗資和美工们集合在一起。让他们制 作了一段实际的游戏内害, 丧尸出现 老宝角面前,主角角枪将丧尸打倒,被 泥糊如今层游出一油血 指摩羽梯、筏 · 这就是《生化危机》最基本的游戏等 大家看了之后齐声称赞。"做得很不

· \*\* 于是住沉的士气被瞬间数赛起 有了明确的制作方向之后

说到那个时候的工作。竹内学用 玩笑地说: 是啊 那时候我的职务 差不多相当于举个导演了。但是第 次數导演还是做《鬼童者》的財候 差 管工作持续了一年多的时间,但是最后 对于 导演 这个角色的体会还是有 很多地方不太明白的。我最擅长的就 基維持人院美麗。协调各个部门的金 作。大概就是自此,我被任命为导演 7. 其实导演就是一个需要有统合模 力的人才,其实没有什么特殊的

#### 成功游戏策划之路

在竹内看来、游戏导演未必是从外 划做起来的。在CAPCOM,只要是有象 力的人,都有做游戏导演的机会。《生 化危机》则为使用了大量的动画。 # 似启用了动画策划作为游戏的导演。作 为绘图师。他们的工作是构筑游戏的 具体形象。这些人的工作更加省项。 以他们担任游戏导演的机会相乐 一些。毕竟制作游戏的 在头脑中构建了

■《鬼武者》作为 个什么样的人'的话,可能很 多孩子都会说: 不知道, 大概是 传人吧'这样的话。至于木下崖台 给信长拿草鞋,被称作"猴子"的美 做,他们可能也不知道。虽然是" 于桃太郎这样的故事也是一个兴趣

內首先考虑的



自古代要素构筑的世界 11 / 11 未说还是陌生的。游戏雇只 房构的部分:那就是'魔养'的 世界观。也许你们会认为虚构的世界观 患胡扯的 但是我们看到的这些东西。胡 地於环心區2 數值《羅河於默》 整个电 影以头到尾都是在扯嘛。人类别明有先 送的战舰和大炮。为什么和弄些作战的 財優、非得用政務之難和步枪与之对 施(美)?只要用战舰把星球上的 灭了不是更省事嘛! 但是那样的话拍 出电影是不能复为。所以在制作游戏 **始终候,也需要把很多虚构的成分融** 到游戏的制作中法。这样才能搬出 多大众满美的作品

# 我和我的朋友们

通过游戏认识的那些伙伴们,你们还好吗?

人生是需要朋友的。如果一个人在 人生的旅途中没有朋友,那么在5人的 眼中这个人就会更得孤单、显得寂寞, 显得与这个世界格格不入。而我在遇到 游戏以前就是这样的 个人。

可能是我的性格有一些内向吧, 我从小就不敢和陌生人多讲一句话, 也就因此没什么朋友。但突然有一 天,一个叫"游戏"的家伙的锋格,使 我变到了许许多多的良朋知己。



↑街舖中最具有中国风的角色。

数认识的第一个朋友是网东和香 肠 如果不是因为有游戏的话说不定我 就不会和他们成为朋友。 我记得阿东 和香肠从小学一年级时起就是我的同 拟同学,可因为我性格的关系我们一 重都不尊聚好。但当我得知他们俩也 酷爱游戏后,这种情况就有了很大的变 化、我主动接近他们和他们聊一些和 游戏有关的话题 于是我们相处得越 来越融合 最后终于成为了无话不谈的 知心朋友。

俗话说得好、光阴不等人。 很快投 们就一同并入了初中, 可惜的是我们 没有被分配或同一个班级屋。 也正 是因为如此使我得到了交新朋友的机 会。而林旭正是教在新班级带交的解 一个朋友, 在初中三年的时光里, 教 们一首都是同事。

我的这个同桌和我一样喜欢游戏。当 我得知这个消息后,我很欣喜,我觉 得自己的同桌和自己有着相同的兴程 要是一种幸运 因为这不是谁都能遇到 的。当我和林旭斯识以后,我们便经



常在课堂上背着老师讲一些与游戏相 关的话题。当然,有时候我们会被老 海抓住受罚 但那只是我们快乐生活 中的一小段插曲罢了。

我在新班級單认识的第二个朋 友就是和我一同值日的老長。原本 段和他除了在值日以外的时间是 少说话的,但顯蘅时间的沉重和 我可是不 成了朋友。而他是一个游戏这这件 東 成了朋友。而他是一个游戏这这件 事初道的。

投和老岳有着很多相同的兴趣 整好 独同则相信对照整的电影 同样的更听室面查的卷款。同样的 确连做好。但在相同的变形性及 经上外而同 新歷 是老高家的所改改 到是每一种大型的同路游戏,而我 到是他了两路少的东有做水器一个 《场场图王》的第三,可真特型的 未没有较重过。不过我们就在他 和几期的现在分词。 的水平实在是不怎么样,也许是因为 他在这之前从没有接触过少年衡薪 系列吧。 我应该感谢游戏,如果没有游 戏,我放不会交到像他们这样好的

朋友。我不会忘记 在我需要朋友的 时候是游戏帮助了我, 让我有了朋友, 所以我应该把游戏当作朋友来看 待。唯有这样我才能表达出对游戏的 感激之情。 口文/芥月始 蔬菜汁:对性格内向的朋友而言,通 过游戏确实能找到很多好朋友, 侗尔 发现共同喜欢的游戏、一起研究、交流 心得。在公车上地铁上,眉飞色舞地 说着 彭别人不懂的话,那种感觉真 是妙极。总是一个人玩游戏的话,很 容易会产生一些不好的情绪、所以, 也希望玩家们之间多交流。游戏毕竟 还是独乐乐不如众乐乐。只要数起勇 气模上第一句话,相信爱玩游戏的他 (或她)是不会拒绝你的。比起世俗



的寒暄朋友来,游戏伙伴的友谊要持久的名、真挚的名。

# METAL GEAR SOLID 猎 狐 犬 基 地 vol. gas

### TGS展前小岛访谈

一《食金養團集》於天進度的明 小島,正处于试验阶段。我们正在方 "崛起"做许多测试。不过还是让我 暗示一下现在《LP里工在文生的事 件,我在自己广边证,Koj ma Product ons 1 小島制作證 ) MGS系列在内,我们总是在思索验下 一步该私公僚,事实上即同更工一层楼 實的是一个人工

但我们现在做的是要全面创新, 而不仅仅是修修幹补、升級。弊、调 整A之类。甚至K、P内部的管理部门 和成员阵容,我们也正在变更。核 心、当然,就是崛起的开发组。



所以他们正和比秀的幕備们做 整许多高层次的东西。但还不意味 着开发"和平行者"的员工就低别人一等"没有这个意思。不过、在自 前这个阶段,"做着许多高层次年 看"的缩起制作组和"开发发声不不 者的员工"绝对不是好朋友。在KLP 内部,因为崛起的存在,这种事情的 镇发生了。

我说他们不最期求的原因是因 为和平行害为就我必愿得日社。 想让和平行害的常是超过MGS4,但 因为限制很多。他们当然不可能处 。另一方面,但起开发相切影等。 特多。想象一下和平行者开发细看急。 《越上于发掘时会设率什么,他们 后据了全部的会技物成后—— 企就是 你们不是好解的原因之——

团队成员之间的这种行为我觉得 很有意思。以前从没有过这种情况, 因为那时我们的规模还很少,。现在可 是大多了。所以现在从我的这个角度 观察他们,真的是非常有意思。

#### 一一就是说两个开发组内部之间存在 着竞争?

小島 嗯,我们正在疯狂地为和平行者 制作一般预告片。我们尽了最大的可 能,认为自己做的很出色了,它看上 去很感。但当我们看到碾起开发组时 我们会说 我们真得应该继续在PSF 上开发公? 因为超级的图像质需实在是 大家了。

## MGS1代中的小秘密

#### 直美名字的由来?

直美博士最初就是在MGS1代中 替塔、在4代中也是是精中的关键人 场。地是被发现养大的孤儿、实际上 其双亲是被发现在战争中所杀),友 狐 "宛"后为「替兄长报仇而被咎 进不行的故事之中。直美的全 量 NAOM HUNTER,其实" HUNTER"这个姓是有来由的 灰狐 的姓氏"Jaeger"在德文里是猎人 (Jager)的意思,因此直美取姓 Hunter 英文意思也是猎人,也很合 僧合理。

#### 梅玲的真人原型?

梅鈴 Mei\_ng J 在MS31代中 作为斯內克的无线通信支持人员存 、到了4代中更是成为了親长,按 照官方设定,梅玲还有着中国人的血 统。揭可靠的消息遗嘱,梅玲的遗坠 是华宁。因本安忧中山美藤——的妖 妹中山思而设计的。

#### 梅丽尔的姓名由来?

梅丽尔、Mery Stverburgh, 的姓名敦源于小岛秀夫的1994年作 品〈PolcenaLis〉中的同名文警。无 知有偶、该位Mery 的排档也叫Dave ,斯内克本名Davidh昵称;;。

#### MGS美版日版配音PK, 大酷哥雷电 (Quinton Flynn VS, 堀内贤雄)

作为MGS2中的主角: 雷电虽然被一些玩意们政能为"小 白脸" 整宝着轻鞍小岛秀大章来影荡这、但其还是有着 撰高人气的,到了4代中的霸龟,则一改2代中的小白脸形 兼、凭信一身迅速的多法和强博的攻击力让人耳目一部。 接着电的美国两个版本配音来说,一人感觉还是美版

胜出,作为日族配音,報內賽雜配出来的蓄电声音感觉有 些过于苍老,虽然4代中营电整个人给人感觉已经明显成熟了许多,但年龄 毕竟还在那摆着薄……至于Quinton的配音就很到位了,而且相当有特色。

# ₩井政博

# 存戏制作理念

本期焦点《勇者斗恶龙9》的金属狩猎者

很多人都吃过31 ce-creem 以得到相当多的经验值。尽管现在 (Baskin Roppins)的三球冰淇淋吧 一个雪球就是很大的量了,何况是三 个。很次在吃它的时候、我看着雪珠 三兄弟排在一起。总册规 "直提了 不得,这样吃太奢侈了"

如果把冰淇淋换成金属史莱姆 的话,那么一次干掉三个之后得到 的经验值会多得数不清。以前这种 怪物都是以单体的形式出现的,可能 一次出现几个, 但是最后往往大部分 都会跑被。而在〈勇者斗恶龙9〉次个 游戏中,金属史莱姆的进化形态---金属兄弟(メタルブラザーズ) 却是 竖着摞在一起的,一次干净 只就可



我已经把这个游戏通关了, 但是我 要说的这个话题、还是游戏开始之后

对于RPG, 我平时并不把它当成 "积累经验值的游戏"来玩。一般情 况下我都是一口气从头玩到尾 往往 喜欢体会那种低等级下通关的繁张感 和乐耀。无论如何、对于我来说、对 一个游戏投入太多的时间是不大可 能的。但是,这次我在玩DQ的时 候,对于狩猎金属系的怪物却十分感 兴趣。为什么呢、因为我在玩DO9的 时候十分喜欢收集技能点 スキルボ イント。

篓得到技能点, 首先得把角色 的等级提升。这是理所当然的。有了 技能点之后,就可以给角色增加各种 能力, 只要转职就可以把等级变回1, 之后升级得技能点就更加容易。之 后把所有的技能点都投在一个职业 上面,即使没有太高的等级。也可 以具备相当厉害的按能。技能点自

由分配这个设计做得很好,但是为了 积攒点数, 首先要做的 I 作还是给 角色升级。

从サンマロウ鎮前往城北旬窟的 B1F。在游戏里可以看到敌人的样子, 因此在低等级的情况下可以回避强 敌, 选择经验信高的敌人战斗。虽然 多少有点麻烦,但是凭借以前玩网游 的经验 明雷遇敌 , 我总算是运气 够好,没有碰上其他敌人就到了目的 地。之后就是等待金属三兄弟的出现 了, "金属轿"、"毒针"这些招数 是专门竞金属系怪物的, 在打够了经 验值之后,就使用咒语脱出消窟, 回 到镇子上。

原则上, 如果队伍内成员等级高 下不齐,那么一般是由高等级的人带 潜低等级的人打。但是在习惯了战斗 之后 就可以改成全员低等级 、1 来挑战了。打完一只金鹰兄弟之后, 可以一战从1级胜到12级。

在练了足够的技能之后, 就看做 使用斧系的"魔神斩"和枪系的" 闪突"了。实际上对付金周系的整 物,还是要以这两种技能为主。到了 后来转取工作也不必在神殿进行。在 迷宫里就可以随时转职, 我, 经验值 的方法也越来越多。

如果说(画書)系列·杨大的特色 是什么, 那我觉得就是抽搐金属系的 怪物了。每打倒一只的时候、我都会



↑这个就是在美国和日本都很出名的 Baskin Robbins的31本洪淋了。 情不自禁地叫上一声 "好 " 它们跑掉的时候,我就失望地大喊出 来。好不容易遇到了敌人却被跑掉,

那种遗憾的感觉真是难以形容。 严格地说,金属系怪物是破坏 DQ9游戏平衡的存在。因为这次玩家 可以选择与什么敌人交战、可以回避 那些不想打的怪物。所以打金属系的 难度比违法其实降低了很多。而且狩 猎的地点也震固定, 有的玩家沉迷 蛋金属系性能, 搞到最后一直都在 那些地方呆着 也不去其他地方冒险 了。不过就算是呆在同一个地点重复

相同的事情,DQ还是很有崇拜的。 这样疯狂观繁经验值的唯一的割 作用就是自己的角色成长很太强,打 到后来的时候没有难度。那些和敌人 **死磕的紧张感也落然无存。不过对于** 有的玩家来说,在前面苦练半天,到 了后半部分的时候就该好好享受享受

了。这样玩游戏也是不错的嘛。

## 三头龙"公司SEGA

家公司丁

かられる第二 当市53-5スポー 次次組 経費局内許多人都被除了 《太的集图》 经库方制 宏观 除旧布量 这也是必须做的事情。 **智**识公说,在这次像人之后。 E W

当时美国SEGATE好向我发出

推演 于是我家 经保险帐间

NAME
SEGATO A DESC.

(CESTOS AND A DESCA ON A DESCA ON

### 过于超前的游戏主机

內海 Dresmusst具备连接因特两和彻 **支整备的开发环境**,可以说是一种 后的结果、却是"过于超過了这个医 当时的农目赌了这台主师是高

和韓国的业务也很多,现在那里4

#### **B**赛与小偷的经营

笑! 对不起一说得有点过分了 把 制作人说得和小偷似的。但是游戏

the Future Entertainmen: 母菜的黄 一样,我们也在探母来来的。

之势。现在我们的主要工作。 网络游戏的开发和运营。今后。 P. 公 是要拿出旅行者的精和

|本 原来知此| 希望内岸先生和 上今后能够有更活跃的豪悲|



PlayStation 3

NEC

Artivis

6.6

NBGI

Jbisolt

Jbisch

NBGI

EA

KONAM

NBGI

Ubuseli

Valva

I Ibian's

W-i-i

CAPCOM

HUDSON

任夫宝

SOLIMAE - ENG

SOLMOR - END

TAKABA TOMY

CODEMASTERS

HUDSON

任天堂

任天堂

Playstation2

KONAMI

组装日本

BPG EA

dec COLABBLE IN

ACT Pandamio Studios

FTG SWI PLANWOFE

SRPG NEG



FIFA 2010 +10.60

tetra

18:55

★相云使魔女

ガネサビ 悠望

NBA LIVE 10

龙珠 热气爆发

**科学教育 學問** 

**上海株の押り** 

0 (5) 570

天神下月

PIEA SOLE

★植天使廃女

发之世纪 经提

NRA DESIG

龙路思气爆发

+ BURCH 45.2

托尼爾克 驾驭

虫螈 双人 Verf S

\*解除机器人大批NEO

**南耳鱼子 別**寮

托尼樹皮 驾驭

梅品 3.5. 無气

**◆被照子改**型

28

28

115

使免疫性 1945进度

CALLING 黑色影響

★您化放机 暗風端年史

火影思者 疾风传 龙功宏

★口袋妖怪Wil 皮卡丘大智助

战国英 在战团起舞的少女们

★新超級玛莉赛Wii

A-W 10

F1 2009

NHK紅白合計

\$2.57 \$2 Michigan 1 in

要传的统15 van 世界最强组星图排诗座

★马里奥与家尼克 在温哥华冬奥会

+ BRIGHT + BRIGHT OF CRASTA, READERS

根火部电板2D10 战器 维斯美维大集合5

SHOPPECH MITS A PARISH SERVICE

成年之間2

天神下月

杨桷 四

####### £.9MM11 x 2010

- It's a Worsterlan Late - CS機関導

★使命召喚 现代战争2

+ 19.000

957.40

1888

\*料容信告2

★供表目的 定交配制11× 50 0

+核查查数 现存的数2

每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

10月目前主力机种当隅PS3和DS,《忍龙S2》、《神秘海域2》和《真女 奇幻之族》都是游戏性超高的英 型。特别是《神海2》在初代的高起点上又达到了一个新的领域。本月最后两天发售的《铁拳6》和《猎天使魔 女》全为年度重头作品,特别是后者这一被谷英树的力作日后将在ACT玩家中产生的影响是能预见的。而11月高 清机上的《实况2010》,Wil的《生化危机 暗器编年史》、《战国无双3》和DS的《雷顿教授与魔神之笛》基本 宣告11月的主力机种为任氏主机。至于PSP 再等1个月吧,它12月的阵容能让你玩一年。 □文/龙马

#### 前前第2次大級(略 2 CHL) SYSTEM ALPHA 10.5 SPT FA 液面类的 经现实维小队 THO 級務物は間OS 景之県 A.CHEMIST 元智明人 MEDI MAN 符文 I 用 3 战斗幻想火焰山的魔法师 Water Taxing you Joseph SOLIARE - ENIX \*华文4种十 泰纳尔顿协师 118 疯狂兔子 田倉 ACT 质离极增乐部 安徽之根 Tears Cross NBGI 權花館记 与现在逐渐的未典 MMN 使你召唤 现代战争2 16月7年世代 培充人EXE 操作信息 CAPCON ★現園舞与常花克 在湿布非冬興食 任英章 DERDAMMENTS NEGI Ubico 化曲 ★常領教授与資神之信 LEVEL5 SSTEADAD TO 华田 業長を出れ 强務需求 苍空的电应线 新队长 春年! Russel 19.1 SIGNAL 人生游戏 TAKARA TOMY 公主联星 圣剑处两传 ATL-35 +事句法侍谈 胃癌协协 ARPO #\$5980 m Qui, \$19.517 Sake AGAN FB·鲜心照接空官 TECMO **建作四张全D**8 goth stocker DEGA SPORTA DSM 104988801 SPT HUDSON **多之容裕自CS** 03 阿提的工作应 修付拉尔的炼金术士

## 储行要求 自战收入等 FFASIB201D

**港區英格 迎股高物 / 即** ACT THO AGT 裏·三周光双5 Specia KOE 20 国际社会中央中央企业的企 m 受量器 安迪希纳的圣歌姆 天使的标准 Cp.A 日本-到4生 开始角件 ACT ADDUIRE 1139 女神許高奈3 唐伊版 乐光乐光 牛夜審年年 SCE 油新热量 无限模环 日本-+10-000 MAG KONAM 实况是第20 星球火战前进 精英舰队 基甲结1、安静药均 傳索療

Nea Battle Spatts 既石之聯者 ... I FARLE INVISION IN PRODUCT 終別他手2 無保護 天神下凡 元之至实传说 MERCANDER AND THE 」的垂节2 无形的记忆 ★報的項明7 950/

**★心線照行**4 ★机放战士商运 高达VS商站 MEST PLUS ★梦幻之星 横市版2 \*事務协议·中之轨迹图集部 ◆从云新撰版 基末的 挽發展 大空军 ★女王之刃 螺旋道法 遊覧之城 PORTAN F 一郎報覧、次學館

11 EYES OR CROSSOVER

水之旋律

NBG ARRO SEGA Negl SPB CYCEDESOM

## 最連新作游戏发售

# PS3/360 [ #天使漢女] >>



应触能很快上平

## [] [生化危机 斯黑斯年史]\*\* 本作开发了一套全新的Wii引擎 用制作人

来说是 不養于高清主机的國際 田袋 町



#### 62 游戏发售表 GAME SOFTWARE 09.20



# 没有距离,没有国界,只有无穷无尽的同乐享受!

# 网战精英

近期LVE上放出了不少大作的试玩版,都是最近和年高率将要发售的超期待作品,如《极限弃建3》、《实 况足域2010》、《错天使服女》,果然都相当之高。有兴趣的话,不妨龙点时间下载来试死一下,在正式报发 信之前,感受一大大作的脸力是很不能与学觉。

# 猎天使魔女 X360版DEMO试玩报告

神谷英树的超大作《猎天使魔女》,本月初同时 在两大平台开放了试玩版下载,游戏的实际素质告诉 我们,本作无愧于"超大作"这一头街,与之相比, 就连神谷本家的《恶魔猎人》都腊粉失色。

游戏画题绘: 饰丽。 两字可以彩客。无论建模。 用色,特效还是镜头的运用都堪特本世代的一流水准 . 那衣服的质感。 那皮肤的水洋,那水的效果,那一 是一木的效果, 简直就是真都不能再真了, 一开始在 空中的落石间奔跑冲杀的镜头效果经毫不亚于好菜均 大片。打斗闹飞溅出的华那龙鹤灵是陇陆得不得了。

再说打斗手感,一个字 "爽" | Y和B键的相互组合使用,能派生出多种华丽又实用的连续技,X的开枪

能在任何招式之后取消使用。而且成力还不小。地面 或空中插杆一圈半%85%使出极酷的500度旋转式开 枪。而且是自己控制方向的,更真的是。敌人濒死时 还会有类似《战神》中那样的终结技。召唤出一条黑 为护BOSS—口咬住,反复阻哪后咬成碎片

和神谷说的一样,游戏没有防御设定,取而代之 的是一个"见划"系统。在敌人攻击的一瞬间回避神 几秒内对方的动作会变成侵动作。这时无疑就是全 力反击的时候,这比是绝的防御爽快到激多了。

另外说下《极限竞速3》和《WE10》的DEMO,素 质都相当不错。前者画面很惊艳、后者的操作手感好 了很多。离发情都很近了,全力期待吧。

## XBLA游戏推荐

--《几何战争2》

《几何战争》是最轻感的"SUA"或这之一 本作就是带于老了用出的卷带。 同样空典 无比。 游戏的玩法事常简单,一个器定的空间 内用左临杆接径一架小切自由飞行。 同时候 联动的。 有快速穿接的。 还有追踪双齿的,就 附他引击的破歧是一个后都什 这哪个方 向横动被向哪个方向射击。 再加上叮的"保险" 全级概集。 看出一个影单。 实际其无否则。

本作的画面为1080p高清翰出,并对应5.1声 遠环绕立体声,玩过的人都会记得那节奏感十 足的BCM, 每次射击命中时爆炸的概花效果跳像 节日里的夜空,美隔得不得了,就算是在旁边 着,也是极为漂亮的视觉享受。



都打成红血,再一起出击就行了。"湿漉拖拽"用

来电"就是最后救援时,第二个TANK来袭时电机会

\* 44

舌头把被嚷绿水的幸存者拽过来抓住就行。

# 求生之路 第二部DLC之速成课程解析

10月29日, X360版《求生之路》终于通过LIVE追加了最新DLC, 对比第一次补充性质的"生存包",是完完全全的新内容——一个独立的新章节, 新地图 新路響 新的政境

### 多路线开放式地图

这次新套市万有两个小头,似乎内靠相少。 实际上关下地图对比以前的场景开放了很多。通往 目的地路路线通常都不止一条。拿一开始的小场条。 说。既可让走大路路柱之前,也能在路边的床房内 注回穿行。强制水生警报的动力。既可以打汽车 清点顿打也能走旁边的小屋梯过去。总之路线都很 由由,耐玩度推高,据说一件的地图敞走走这种开 放式的风格。相连铜锋。

新章节的地图说白了还是玩对抗的,大量高低差明显的地形给幸存者和感染者都提供了良好的战斗 环境。 尤其是这种多路线的场景,幸存者用来绕路 和守点的地方很多,同时感换者用来伏击的地形同 减倍多

比如第一关穿过一条马路后进入的仓库。房顶上 有两个天仓。感染者配上房顶后可以把天窗打碎。 从上面周窗框下,用水水喷,用苦头投,用比TF3补 常快过瘾,后面跳下桥的地方,胖子站在底下对跳 下来镜李符者里命中率很高,其他感染者再<u>起防效</u> 击,借着这种上下镇落的地形很容易造成混乱的场 面。总之玩两次就能体会到其中的奥妙。

### 几个新成就的拿法

除了几个单机玩过关就能拿的成就和累计杀5千 多人的成就,其他几个技巧型的成就还是需要一些 技巧才能拿的

新衛市有个特色、对於東京中部了最后就與以外 不会生出了MX、BB、20人。被報酬達 多个完整相 当回难。必須在報題的教學及批准不AXX把汽车電影 等存者由上,这个信息的汽车车案存者制施下来的 材品里,要打到商本身会就便为了,如果对为 在仓库里面或是给于上面就更明想能打中了,除非 或可與對為几个有象的。在一种更多的大 车打中他们还是可以的,但新想是依打车时别被对 为接着数件。

共構造 自然器从NT田均流数。但且確定所 点伤害息从意处下注 题 到幸存者的伤意。但且確定所 地形差忍须足够大才行。符合这种条件的自前只数 现一处。她是第一关从特征下穿过的地页。 止功弃 一个器决者要用为才想上上的变合。 颜在上面往行 有 期底度更对够 看准目标往下扑 运气好的话 成数数解

杀人宴"要5秒内击倒三名幸存者。

突然而电、公别去电机或重新启动。明声在30秒的即 可。"咸血卡车站"需要车门打开后把四个章件有金 欠,这个要看运气,如果第二个FAME上好把压力打 得只剩一口气,车门开后就比效客房全页四人了。 但后提展对方先电机打开,不然车门是不全开的。 还有几个比较准备的老板。如平须无常。 胃,请勿打扰,都可以在这个新套节里拿。因为只

还有几个比较推掌的老成就,如半溴元奇。及 胃、清勿打扰。都可以在这个新章节里拿,因为只 有两关,流程相对短了很多,拿起来容易不少。至 于"不可侵犯",要在这章拿的话,最后守点的地 点要选好,最后别忘了效颦电机。



WARE 09:20 Page 3

本期问题:如何看待《LOVE PLUS》的现象? 本期问题策划: 上海 张维维



老实说,我对这游戏不怎么感冒,准确来说,我个人现在对干这 类游戏相当极其十分非常之没兴趣。尽管说实话当年高中的时候确实 也有沉迷过心跳一阵子,只是如今一来早已过了那种单纯的年龄段。 二来,比真实是来要去好玩的事都多了去了,何况玩恋爱游戏乎?

有人评价。LOVEPLUS现象充分证明了日本宅男们的力量,不得不说,这个 评论还是比较有道理的。每个人都有自己的喜好,每种类型的游戏也都有着自 己对应的目标人群,不同的人喜欢不同的游戏,不同的游戏适合不同的人。喜 欢LOVEPLUS这类恋爱游戏的玩家、应该大多是正处于青春期年龄不大但是对爱 情有着美好憧憬的玩家,又或者是所谓的"宅男"这种特殊生物(无贬义)。



其实, 喜欢玩恋爱游戏也没什么 不好, 萝卜白菜各有所爱, 谁也无权 对别人法律和道德允许之内的爱好去 说些什么。只不过,像LOVEPLUS这 种发展成社会现象的事情实在是超 出了本人的理解能力,不得不佩服 友邦涌现积品们的高额塞。 还好, 国内家用游戏界鲜有类似的案例。 大家都比较理性, 我很欣慰。

算是小学生也知道以后的路会怎 样, 上学、考试、上学、找工

作、工作、结婚生子、养儿终老 模式化以后,很多人只是无奈的接受早就被列入 日釋的生活,基于各种各样的原因,很少有人數 于去挑战对未来不可知的生活……闲话到此为止, 至少现在有了这样一部游戏, 越来越多的人加入 到LOVE PLUS的大军当中,但是没有人知道游 戏的结局会怎样,他们只是单纯的在享受游戏的



然不同,当然,以上纯属个人意见。其实说白了和很久以前盛行一时的宠物 蛋是一个道理,人们只是想享受一下随时随地和虚拟异性在一起的感觉罢了, 当然,每个人其实内心深处都对那种纯纯的感情充满了向往,而本作正好适 合玩家释放这一能量。如果你现在已经有了女友或妻子,但是还是会有对异 性的感情向往的话, 也可以用这部游戏来经放你那名全而无处客杆的修量, 对社会对家庭未免不是一件好事、毕竟对异性充满期待这并不是一件很不正 常的事情。在现实生活中投诉游戏的妇女们才是最后的胜者

#### 说明游戏本身好

最近《LOVE+》好像成了日本游戏市场的大事件,其 实也没那么夸张、前段时间的〈偶像大师〉的阵势也不差。 从日本游戏历史中来看。这两款游戏带来的效应也没什么。 比她们猛的游戏多得很。只不过目前日本市场实在太低靡、

没啥炒作的东西了吧。目前《LOVE+》的销量稳过十万,也不是那种销量 气势如虹的游戏。至多是对部分宅系玩家有着致命吸引力。再加上周边产 品运作得好,造出大气场可以预见。而当中厂商自己的炒作也不可忽视。其 实、日本这么大的市场规模、每年出一两个能够引发新闻效应的游戏是十 分正常的,毕竟玩家数量在那里摆着,更不用说一小部分玩家突然"好"

这口儿,对某款游戏疯狂的追捧。 KONAMI对这款游戏的宣传口号 悬"国屋的GF", 这样刺眼的标 题和气势、一般玩家都不会不加 以关注吧!可以说《LOVE+》现 象从开至尾都是厂商策划好的, 我们倒不如在这次新闻现象之下 看看这样一个炒作典范最后还能 有什么新花样。



#### 2.5D革命的成功

和其他恋爱游戏和GAL游戏的受众群一样,对于以游戏 为主要娱乐方式,爱好较为单一,性格又较为内向的宅人, (LOVE PLUS) 这样更加贴近现实生活的东西就是一块大吸心

石。单就拿游戏表现力来说、3D动态女主角在NDS上还非常少 见、俗称"2.5D"的风格即使在高清机上也是刚刚兴起没多久,而《LOVE PLUS) 正是抓住了这一时期, 计玩惯平面2D的字黑们大开了眼界, 活灵活现的

女孩, 栩栩如生的一举一动, 将2D萌 娘真实的带到身边,这是多少宅男的梦 想, (LOVE PLUS) 就为他们实现了。

当然,告白之后完全与现实同步的 "恋爱", 更抓住了很多现实中把不到 妹的字男们, 感情生活的空房找到了 最好的寄托,再加上浮想联翩的 KISS, 死死团们再也不用躺在床上自 己YY了。相比成年人爱看的某类片子。 这实在是文明得多, 也纯情得多。回想 以前风行一时的电子宠物,其成功的因 素还是很相似的。



最近关于(LOVE PLUS)(LP+)的话题是比较火,无论 是在日本也好国内也好,都已经被说了太多了。作为玩家怎么 看待这个社会现象, 我想每个人都有着自己的理解。但作为一 个像我这样的旁观者来说, 的感觉其实倒也简单: 只要能让玩

家投入进去就已经OKEY了。 因为玩游戏这件事本来就是一个挺简单的事,遇到不合自己胃口的就可以 不证、合自己胃口的那脏踏踏实实地投入进去好了。且这年头的人都浮躁、物 质生活越来越好,身边的游戏也越来越多,但从中却不一定能找出一个自己能

投入进去的游戏、所以说无论你是玩什么、 RPG也好, 宅向也好, GAL系也好, 其实都 一样,也没什么区别……



每天看着身边的人陶醉于其中倒是也 有几分羡慕, 因为退一步说, 无论是什么 题材的游戏,只要能让自己玩得开心就 已经够了, 同时那些厂商的目的也就达 到了。所谓物物交换,厂商赚到了钱,玩 家也觉得不亏,那还有什么能比这种事更

10月下 **2000年** 定价6.99元 《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

# 电击光盘精彩抢先看。

# DVD影像内容

### 魅力抢腿秀 最新游戏视频

D.英雄(多平台) MCAA篮球10 (PS3/860) /但丁的地狱(PSP/RS3/860) / 模行霸道4 校生活之曲 (360) /极限旁速3 (PS3/360) /龙之时代起源( PS3/360) /马达加斯加赛车(DS/PS3/360) /马里奥和索尼克治高号坐 冬奥会(WI) /索尼克与世嘉会明星赛车(多平台) /成拳6(PS3/360)

#### 火线点评 点评时下流行游戏软件

真三国无双 联合突袭,战火再延家用机 FIFA10,开启次世代仿真运动的新高度 NBA 2K10,科比亲自代言的最新力作

经典CG欣赏 玩家自制娱乐盛 《装甲核心4》谱写科幻未来战争

LIVE试玩 最新网络下载体验 《猎天使魔女》PS3版DEMO体验记

斗剧欣赏 国内外街机赛事 09斗剧《街头霸王4》比赛集锦之一

游戏天下事 聚焦时下游戏话题 评说PSP GO上市之后的新闻汇总

特别收录 光盘内附赠内容《合金装备》同人拍摄电影欣赏

#### 60Mm 感収同人实力 MGS电影登场!

一塊則「何人」或不词、大象劇劇的不 证是愛好者凭借个人火趣所进行的"辛克斯 條仿",不过同人作品往往更富有创致力。 非常更人來见。尤其是驗養人们不能提升的 业技能以及先进价设备。很多同人作品已经完 在次有了"辛专堂"的疾迹、本期的《合金鞋

备》电影就是最好的证明。另外 機觀大家、本片 不能用DVD直接



#### 焦点停留PSPG0 新机发售新闻缠身

PSF GO上市店 PSF系列主机的销售者 1073倍 网络游戏下载量增加了2轮 不过, 太阳之余也与其一阶级的胜利 在PSF GO上成 为适行自制程序。另外,万能的山寨作坊 E级短的时间内打造出载慞纹健肖。光彩

李目的新主机。 为图将PSP GO型 杀等等。诸多精



# 内容超长,120分钟! 精彩超乎想象

30Mm)《但丁的地狱》公开第五层 冬奥会即将在Wii上鸣锣开幕

EA出品的 8個丁的學樣》近 又公开了新一批研发日记影片 送诗人但丁笔下九层地似中的 五层 懷思 是如何人影片中 以看到但是是是



呈現的动作素素。特可能让玩家思考一些在一般游戏中不管想到 东西。另外,Wil版的《马里集和素尼戈在温哥华冬奥会》也故出 最后一把影片,众多玩家熟悉的角色不整一堂。一同时战离山洞宫

#### NBA 2K10借助科比高调开赛 联合突袭转战家用机旧貌新能

由2K Sparis发行的《NBA 2K》 展列游戏正式迈入了第十个年头 该最高作《NBA 2K10》更是邀请 到洛杉矶游人队当家球里科比布 集思特担任游戏封面代言人。这



外的《具 二四元双 联合关系 Spacial》因为主机硬柱机能的提升。自然全面提升了游戏的表现。 面呈现出高分辨率细致化的状态自不必说。包括影情台词全型语 化、美卡中出现的士兵数量也大幅增加。并且提供了更具指场席

#### 》《猎天使魔女》月底正式开战 Xhox360版表现超越劲放PS3

距离友售日还有不對一个月 的时间,世際放出了《猎天使鬼 女》的试玩提。试玩的游戏流程 很短。其中PS3版只有一个数学



大東江東西達、州北CZ F380/原的 西面實熱要好于PS3 - 据認这是因为这款游戏是基于390开设的 - 斯比 PS3級相当于 - 同步移植 - 本次试现版有PASY - NOTMAL - 还有VEY EASY(暂时无法使用;这三个难度。由于数学关没有什么值得多级的

《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意如果您愿为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"阅关族的家"中附
- ●如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目〔如达人影像等〕,请致电。010-64472729转401。





冰空的花 观后谈

<sup>多灵战赏析</sup> 夏的花朵





邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/2180